プレイステーション2対応
ぼくじょうものがたり
牧場物語3
ハートに火をつけて
完全攻略ガイド
ぼくもの3の秘密を
ぜ〜んぶ教えてあげるの!
全イベント&
エンディングの攻略法がバッテリわかる!!

プレイステーション2対応

ぼくじょうものがたり

牧場物語3

ハートに火をつけて

完全攻略ガイド

BOKUJOU MONOGATARI 3

KOEI

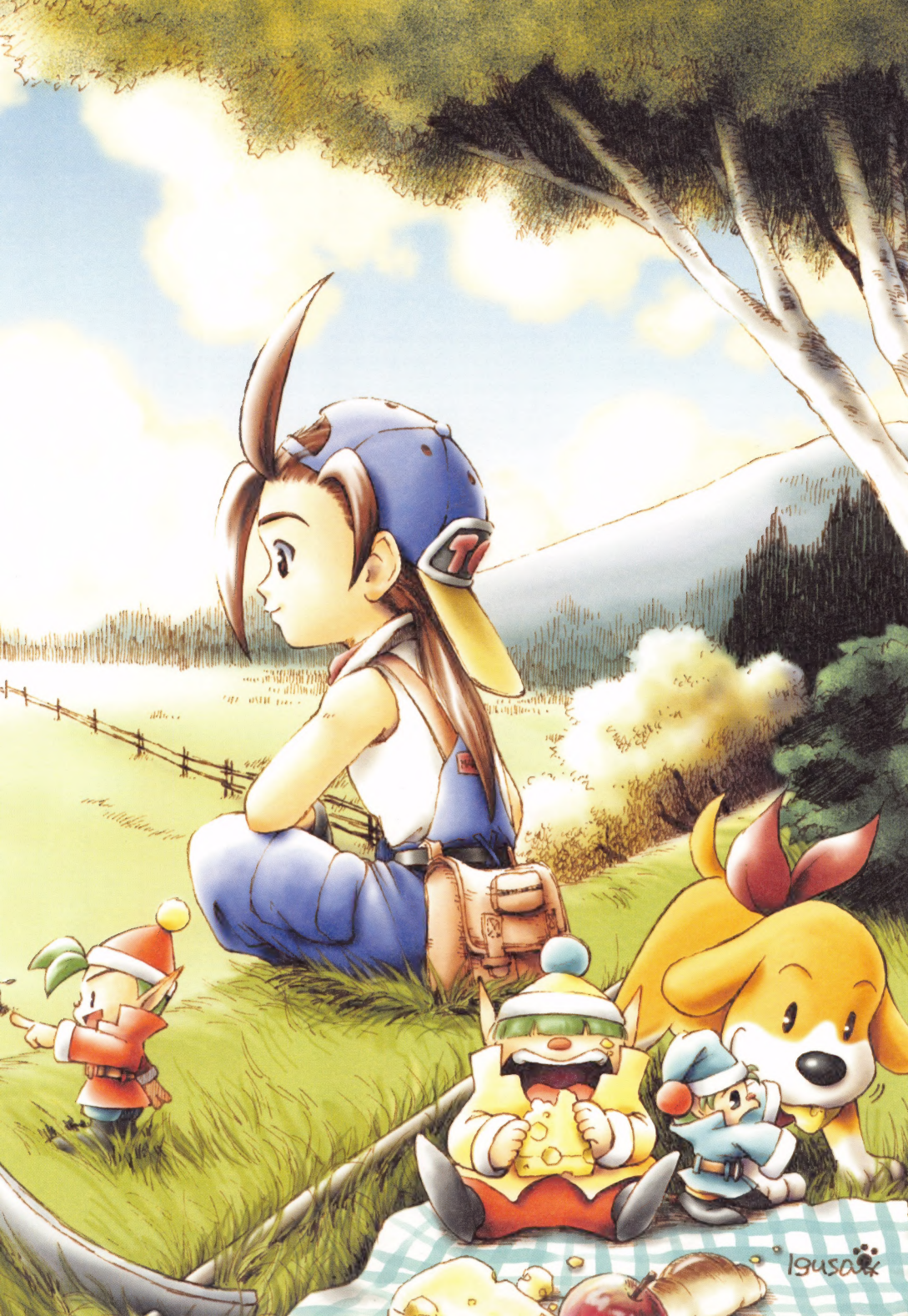
ぼくじょうものがたり
牧場物語3
ハートに火をつけて
完全攻略ガイド
koei

もくじ
CONTENTS

STORY

小さな村、シュガー村。
そこにある、今は使われていない牧場にやってきた1人の少年。
1年後に始まるレジャーランドの建設で村がなくなるため、
じいちゃんの荷物を整理しに来たのだった。

だが、そこで少年は奇妙なものを見てしまう。
大地の精霊、コロボックル……。
ふつうの人には見えないものが、なぜ自分に？
しかも、気がつくと一緒に現れた女神様に、
村を救う役目をたくされてしまった……。

とまどいつつも始まる牧場生活。
はたして、わずか1年という短い期間の中で、
村を救う方法なんて見つかるのだろうか？

この本の上手な使い方

いろんなことができる『牧場3』。それだけにプレイスタイルも人それぞれだよね。そこで全5章からなるこの本の基本的な使い方とともに、いろんなプレイスタイル別で、どこから読めばいいのか、教えてあげるよ。

『牧場物語』をプレイするのは、『牧場3』がはじめてだ！
●最初から読もう！

今までに『牧場物語』シリーズをひとつでもプレイしたことがあり、『牧場物語』の基本的なことはわかっている。
●ここから読めば十分

攻略法は自分で考えるけど、重要な情報がほしい。
●ここの情報が役に立つぞ！

『牧場3』がPS2のソフトになって、どこが変わったのか知りたい。
●重点的にここを読もう

最初のクリアまでは何にも頼りたくないけど、その後でいろんな情報を集めたい。
●そのほかの攻略法が載っているぞ

攻略は絶対に自分の力だけでやるつもり！　だけどその後のお楽しみ情報は見たい。
●ここでデータをチェックだ！インタビューも楽しいよ

第1章「はじめての牧場生活日記」　➡P.7

最初の2週間ほどの具体的なプレイ方法を絵日記ふうに紹介しているよ。『牧場物語』初心者の人も、とりあえずこのとおりにプレイしてみれば、牧場生活をどうやって送っていけばいいのかわかるはず。

第2章「知っておきたい基礎知識」　➡P.19

村のどこに何があって、どんな人がいて、何が好きなのか？　プレイするうえで、これだけは頭に入れておかなくちゃいけない情報が載っているよ。特に村のマップは、最初から迷わないように工夫してあるんだ。

第3章「牧場ライフ入門」　➡P.53

牧場や村の中ではいろんなことができるよね。そのすべての知識が詰まっているよ。ここさえ読めば安心して牧場生活を送ることができるはず。これまでの『牧場物語』シリーズとの違いもバッチリわかるぞ！

チェック!!

第4章「救え！　シュガー村!!」　➡P.87

ゲームの目的である、シュガー村を救う9種類の方法を完全攻略。村を救う方法がわからない人だけでなく、一度はエンディングまでクリアした人も、ここに目を通せば、ほかにどんな方法があるのかがわかるよ。

チェック!!

第5章「パーフェクトデータ」　➡P.113

ゲームのことがすべて頭に入ったら、あとは、この章を開きながらプレイする人も多いはず。特に「アイテム売買早見表」と「移動時間早見表」はオススメ。最後の開発スタッフインタビューもマル秘話が満載だ！

第1章

はじめての牧場生活日記

いろんなことができるからこそ、何をしていいのかわからない。そんな人は、まずこの牧場生活日記を読んでみてね。きっと参考になるはずだよ！

牧場での新生活スタート!!

いよいよ始まる、わくわくドキドキの牧場生活日記。この日記と一緒にプレイしてみれば、牧場生活の楽しさもきっと見えてくるよ！

まずは一緒にプレイ！

突然、村を救うことになった主人公と同じく、いきなりの牧場生活で、何から手をつけていいのかわからないという人も多いはず。そんなプレイヤーは、この日記を読みながら一緒にプレイしてみよう。いろんなことがわかるはずだよ。生活のペースをつかんだら、あとは自分流にアレンジしてみてね！

小屋を出て、さあ何から手をつけよう？　ぼーっとしていると、ムダに時間が過ぎてしまうぞ！

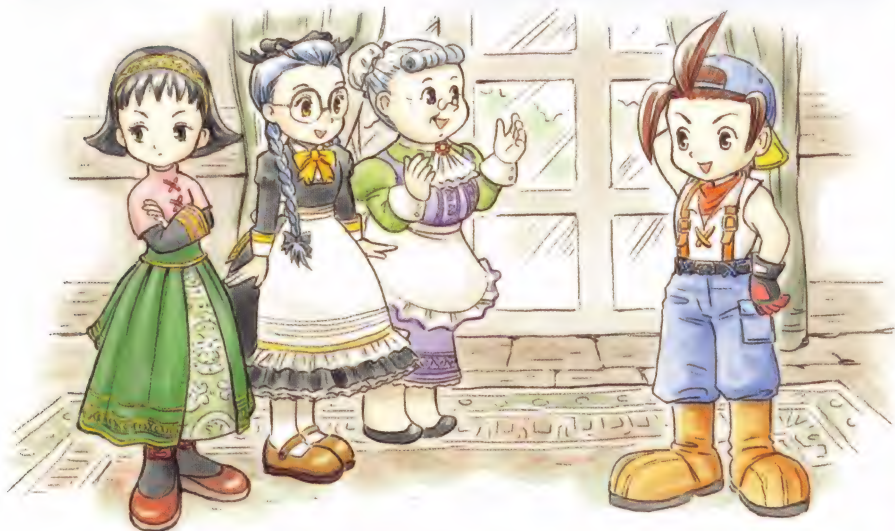
春／2日　まずは暮らしていけるようになるぞ！

午前6時　畑を耕し、種をまいたよ

「村を救う」なんて、とっても重要なことをまかされたけど、まずはこの牧場で生活できるようにならないと話にならない。

小屋の中を見渡すと、クワ、カマ、じょうろと、農作業用の道具はひと通りそろっているし、ジャガイモの種も少し残っていた。牧場の中には畑にできる場所もあったから、そこで育ててみよう。クワで土を耕し、種をまき、じょうろで水をまいてあげる。これで、うまくジャガイモができれば、少しはお金になるのかな？

そうそう、調子にのってクワで地面をどんどん掘っていたら、ポンタタの根とか、何かの鉱石みたいなものも出てきたよ。これもどこかで売れるかもしれないから、取っておこう！

午前11時 村の人へのあいさつも忘れずに！

持っていた種も少なかったので、農作業は午前中で終わり。それから午後にかけては村の人たちにあいさつに行くことにしたよ。せっかく越してきたんだから、ちゃんとあいさつくらいはしておかないとね。

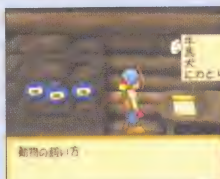
だけど、みんなどことなく元気がない。やっぱり村があと1年でなくなるからかな？おじいさんを知っている人は「タルトの孫か」なんて懐かしんでくれたけど、これから住み始めると聞いて、驚いていた人もいたよ。気になったのは、名前を聞こうともしなかった、あの別荘の女の子。村のこととは、別の理由で元気がないみたいだった……。

でも、これで村のことはだいたいわかったぞ。明日はバイトに誘ってくれたブラウニー牧場にでも行こうかな？

攻略 お店のメモも忘れずチェック！

村の人は、一度自己紹介をすると、その後は名乗ってくれなくなるんだ。聞いた名前を忘れないようにしよう。店には牧場生活での基本的なことを教えてくれるメモもあるから、プレイを始めたばかりの頃は、一度は目を通しておいたほうがいいよ。

また、村のことは1日でわかっても、地理を覚えるには時間がかかるはず。マップのページをうまく活用してね。

⬅ブラウニー牧場にあるメモを読めば「動物の飼い方」の基本がわかるぞ。

➡自己紹介で名乗ってくれるのは一度だけ。ここでしっかり名前を覚えておこう。

村のマップについては ➡P.26

村の人たちについては ➡P.44

春／3日 しっかりお金を稼いでいこう！

午前9時 はじめてのアルバイトを体験

昨日、カザンに誘われたアルバイト。手持ちのお金の少ないボクにとっては、ありがたい話だ。ジャガイモの種に水をあげると、さっそくブラウニー牧場へと向かったよ。

アルバイトの内容は家畜のお世話。牛1頭と馬5頭の世話をするんだ。飼い葉をあげて、ブラシをかけて、牛からはお乳をしぼる。道具は全部カザンが貸してくれた。どれもはじめての体験だったけど、将来、自分の牧場で牛を飼うときのいい勉強になるよね。しかも、お金までもらえるのだから、言うことなし！ しばらくはここに通うことにしよう。

慣れない作業をなんとか終えると、カザンがバイト代を時給ではらってくれたし、しぼったミルクまでおみやげにくれたんだ。お金も入ったし、また種でも買おうかな？

攻略 馬をもらうためにもバイトしよう！

ブラウニー牧場でバイトを続けて、馬の扱いに慣れたと認めてもらえれば、カザンが馬を1頭ゆずってくれるよ。そのためには、カザンともなかよくなっていないといけないけどね。

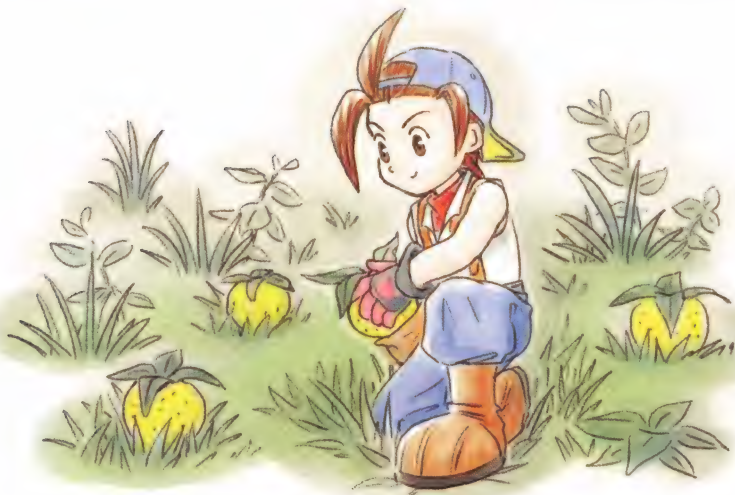
馬は乗れるようになり、さらに速く走れるようになれば、移動するときにとっても便利になるよ。それに、この馬を使って村を救うこともできるかもね！

⬅ブラウニー牧場の牛からはミルクSがとれ、おみやげにもらえるのだ！

➡馬に声をかけるのも最初はコワゴワ。だけど、慣れてくると反応も変わるよ。

アルバイトについては ➡P.63

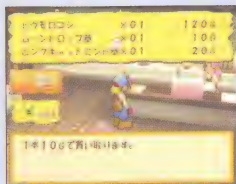
馬の入手や世話については ➡P.58

午後1時 野草に果実、自然の恵みがいっぱい！

アルバイトが早めに終わったので、また村を回ってみたよ。昨日みんなにあいさつするときに、気になっていたことがあったんだ。それは、このシュガー村にはまだまだ自然がいっぱい残っていて、あちこちに木の実や野草がいっぱいあったこと。それらを集めれば、食品店や道具屋さんで買ってくれるらしい。咲いているきれいな花も、花屋に持っていけば出荷できるみたいなんだ。それに、村の人に木の実や草花をプレゼントしてあげたら、喜んでくれたよ！

まとまったお金が貯まるまでのしばらくの間は、ブラウニー牧場でのアルバイトが終わったら、村のみんなにあいさつしながら、草花や木の実を集めて、売ったりプレゼントしてみよう。

攻略 プレゼントとして残しておこう！

村のあちこちに生えている木の実や草花は、牧場生活を始めた頃には貴重な収入だね。だからといって採るそばから全部売るのは考えもの。

収穫物を好きな人にプレゼントすれば、すぐになかよくなれるよ。木の実などは生える季節が決まっているから、季節が変わる前に貯めておき、ここぞというときに使おう。

花は花屋、木の実は食品店、ハーブは道具屋と、それぞれ買い取ってくれる店が違うよ。

サラはベリー類が好きみたい。なかでも、夏から秋に採れるクランベリーの実が大好物なんだ。

自然の収穫物については ➡P.69
村の人の好きな物については ➡P.44

春／4日 家族になってくれるかも!?

午後2時 犬にエサをあげてみよう

今まで村の中を歩き回ってきて、ちょっと気になっていたことがあったんだ。村には2匹ほど犬が住みついているみたいで、人にはあまり慣れていないらしく、近寄っても逃げていくんだ。でも、人間にはちょっと興味があるみたい。牧場にもときどき姿を見せてくれるんだ。

「もし、あの犬がペットになって一緒に暮らしてくれたら、牧場での暮らしも、きっと楽しくなるだろうなぁ」なんて思っていたら、牧場に犬のエサ入れのようなものがあるのを見つけたよ。前におじいさんが犬を飼っていたのかもしれないね。

ここに食べ物を入れておけば、もしかすると食べてくれて、なかよくなれるかも……。しばらくは、ここにエサを入れてみて、様子を見てみよう！

攻略 犬となかよくなるには？

犬とは毎日顔を会わせるだけでも、少しずつ慣れてはいってるんだよ。ただ、なかよくなるための決め手は、なんといってもエサをあげること。でも、最初のうちは持っている物も少ないから、犬が好きな物を選んであげることなんてできないよね。

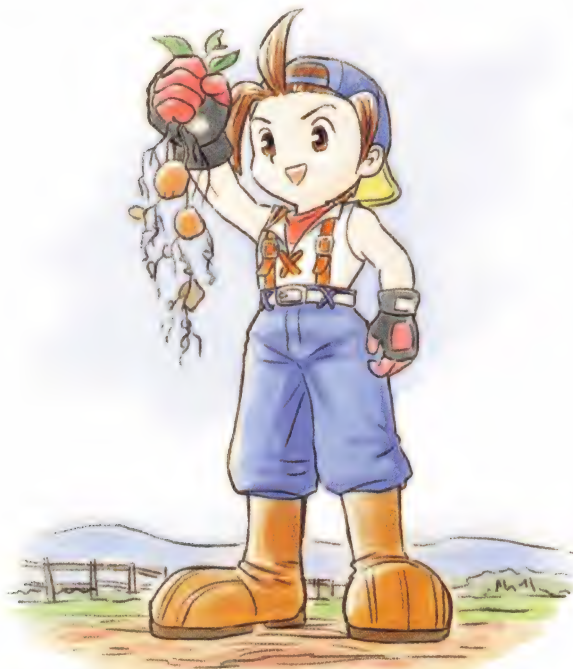
けれども大丈夫。最初はエサをあげるという行動が大切なんだ。とにかく持っている食べ物を毎日あげてみよう！

エサは、簡単に手に入るベリーベリーの実でOK。エサをあげようという気持ちが大切なんだ。

犬を飼うまでについては ➡P.56

犬の世話の仕方については ➡P.57

春/5日 はじめての収穫にニッコリ！

午前6時 ジャガイモができたよ！

今日はうれしいことがあったよ。最初に植えたジャガイモが、見事に実ったんだ。たいした量じゃないけど、これがはじめての収穫だぞ。カマなどの道具は使わずに、大切に手で引き抜いたよ。

これを食品店に出荷すれば、そのお金でまた種を買って、どんどん畑を広げることができるよね。畑にはすでに、トマトやトウモロコシやパンの実の苗が元気に育っているよ。今までバイトなどで稼いだお金で少しずつ種を買っていたんだ。ジャガイモに続いて、これらの作物も収穫できる日がとっても楽しみ！ もしかしたら、家畜も買えるかもしれないね。

畑が広がると、その世話はちょっと大変になるけど、暮らしはずいぶん安定してきたよ。

攻略 畑を広げすぎると苦しくなるよ

畑仕事は誰も手伝ってくれないから、むやみに畑を広げるのは考えもの。畑で作業をしている間も、時間は刻々と進むから、あまりにも広くすると、それだけで1日が終わって、ほかに何もできなくなるからね。でも、雨期の直前にジャガイモの種をいっぱいまけば、雨が水まきの代わりになるんだ。天候をうまく利用すれば、畑を広く使うこともできるんだよ。

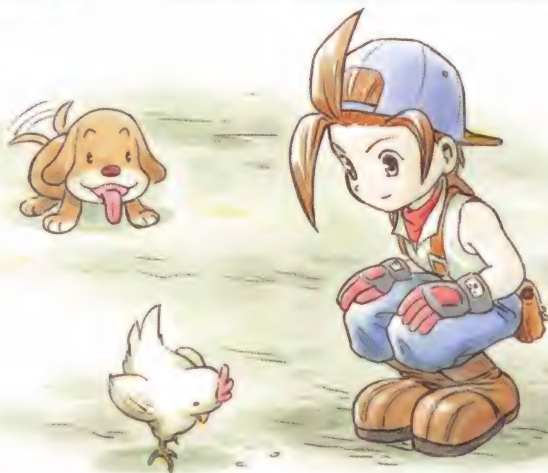
⬅耕せる場所の半分も畑にするだけで、半日はつぶれてしまうぞ！

➡畑にいっぱいのジャガイモの苗。雨期が終わる前に刈り取ってしまおう！

作物の育て方については ➡P.60

雨期や乾期の時期については ➡P.76

春／8日 だんだん家族も増えていく

午前10時 とうとう犬がペットに！ 鶏も飼ったよ!!

今日は家族が増えた記念日だ。お金も貯まったので、やっぱり牧場らしく家畜でも飼いたいなと、まずは鶏を買いに家を出たんだ。すると、外にはいつもエサをあげている犬がいて、しかもちょっと様子が違う。近づいても逃げないんだ。おそるおそる手を伸ばして抱き上げてみる……やった！ ボクの手をペロペロなめてくれたぞ。

さっそく、名前を「ハヤテ」と付けてやった。うん、かっこいいぞ！ ハヤテ、今日からキミも家族の一員だ。そのハヤテがもっと仲間がほしそうな顔をしている気がしたので、すぐにブラウニー牧場へ行って、鶏を買ってきたよ。名前は「マーチ」だ。明日からはマーチがタマゴを産んで、次々に家族を増やしてくれるはず！

攻略 ペットや家畜の愛情度をアップさせよう

ペットや家畜を飼えるようになったら、大切に世話してあげよう。愛情度をアップすれば、ペットはとても役に立ってくれるし、家畜はより高く売れる物を産んでくれるよ！

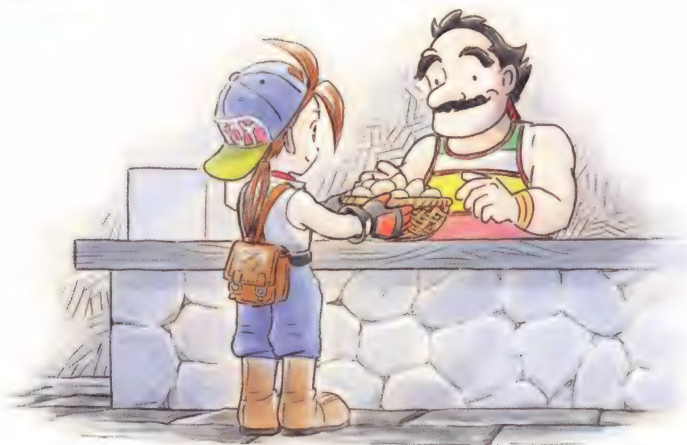
世話の仕方は動物によって多少異なるけど、基本は晴れた日は外に出し、雨にはぬらさないこと。エサを忘れるなんて、絶対ダメだよ！

鶏や犬は抱き上げて、セレクトボタンを押せば、どんな機嫌なのか、メッセージでわかるよ。

犬は愛情度が高くなると、笛の音によって、こんなにかわいい芸も見せるんだ！

家畜の愛情度については ➡P.64
ペットの愛情度については ➡P.56

春／11日 みんなの反応が違ってきたよ！

午後1時 ロナルドに誕生日プレゼント！

今日はブラウニー牧場がお休みでアルバイトがないので、午後からは村の人たちに会いに行った。最近、ボクは村の人と会うとき、手ぶらでは行かないようにしているよ。何かプレゼントしてから話しかけると、なんとなくボクに対する態度が変わってくるような気がしたんだ。今日もまず、お隣の食品店のロナルドさんに、産みたてのタマゴをプレゼント。日頃、畑で採れた野菜を買い取ってくれたりと、お世話になっているもんね。

すると、今日はなんとロナルドさんの誕生日なんだって!?　もの静かなロナルドさんだから、あまり態度には出さないけど、心の中ではけっこう喜んでくれているみたい。これからはみんなの誕生日には、必ずプレゼントをあげることにしよう！

攻略 誕生日プレゼントの効果は絶大！

村の人たちとなかよくなるなら、毎日のあいさつとプレゼントが基本だよ。特にプレゼントは、好きな物をあげるほど効果は高い。そして、その効果がもっとも大きくなるのが誕生日なんだ。

なかよくなりたい人がいたら、まず誕生日と好物をチェック。それから、誕生日当日の行動パターンも覚えて、必ずプレゼントを渡せるように準備しておこう。

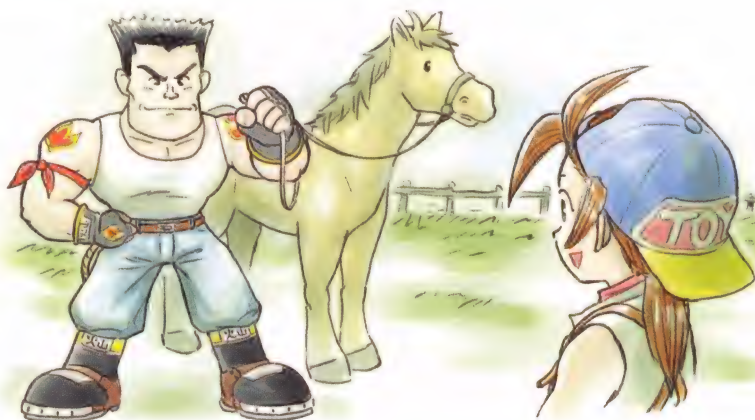
⬅好きな物をプレゼントすると、女の子ならハートマークが出るんだ！

➡誕生日だと、プレゼントを渡したときのメッセージが違うのだ。

誕生日と好きな物については ➡P.44

村の人の行動パターンについては ➡P.134

春／15日 馬が来た！ 早く乗れるようになりたいな

午前6時 ようこそ、新しい家族！

今日は本当に驚いた。朝、目を覚まして表に出ると、ブラウニー牧場のカザンが来ていたんだ。彼の手には手綱がにぎられ、その先には1頭の馬がつながっている。

「え、もしかすると……」という、うれしいボクの予感どおり、カザンはその馬をボクにあずけたいというのだ。ボクが馬の扱いにずいぶんと慣れたので、速い馬を育てるのを手伝ってほしいみたい。カザン1人では手が回らないんだそうだ。

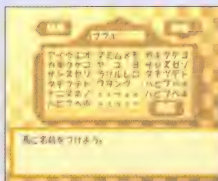
自分の馬が持てるうれしさに「やってくれるか？」と尋ねるカザンの言葉が終わらないうちに、思わずうなずいてしまったよ。

またまた家族が増えた。名前は「フブキ」。今はまだ乗ることもできないけれど、ボクがきっと最速の馬にしてあげるからね！

攻略 早く馬に乗れるようになろう！

馬を手に入れたら、カザンの言いつけを守って大切に扱い、まずは乗れるようになることをめざそう。うまく育てて、速く走れるようになれれば、遠くの場所へ行くときも時間が短縮でき、それだけ1日にできる作業も多くなるんだ。

また、速い馬に育てることで、村を救うこともできるので、馬は必ず最速になるまで大切に世話をしよう！

⬅馬の名前も当然自分で決めることができるよ。最大で6文字までOK。

➡最初のうちは、あばれて背中に乗せてくれない。慣れるまでガマンしよう。

馬の世話の仕方については ➡P.58

馬での移動時間については ➡P.116

春／17日 村を救う方法が見えてきた！

午前9時 青いチョウ！　これで村を救えるかも!?

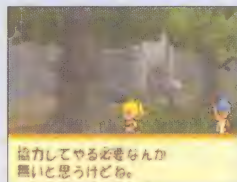
最近、村の人ともずいぶんなかよくなってきたような気がするよ。これなら、何か村を救うような話が聞けるんじゃないかな、そんな予感が今日ズバリと当たった！　職人の家で修行中のハヤトが花だんの前で考えこんでいたので、声をかけると、今はめったに見られない青いチョウの話をしてくれたんだ。その瞬間、「それよ！」とボクにしか聞こえない女神様の声がした。そんな珍しいチョウがいれば、村が保護区域として残されるかもしれないんだって。

でも、そこまで言うと、また「あとはお願いね」と姿を消してしまう女神様……。とにかく目標は決まった。まずは青いチョウが寄ってくるという青い花を探そう。なんとか村を救えそうな気がしてきたぞ！

攻略 ほかにも村を救う方法はあるぞ！

村の人たちとしっかりコミュニケーションしていれば、上の日記のように、この時期にもなると、村の救済につながるような出来事が、最低でも1つ、ふつうなら2つ、3つは起きているはずだよ。

村の人が訪ねてきて、何かを頼まれたら必ず協力してあげよう。それが村の救済につながるはずだ！

この地図で見つける宝はただのガラクタ。ところが、この後、思いも寄らない展開に。

ケティのケーキ作りへの挑戦に、サラは協力する必要なんてないというけれど……。

村を救う方法については ➡P.88

くわしい手順については ➡P.118

少しだけ希望が見えてきたよ！
だけど、まだまだやること、
しなければならないことはいっぱいだ！

最初の春の月も半ばを過ぎて、やっと村を救う方法が具体的に見え始めた。残す期間はあと約3カ月半。それまでに村の開発を止めることができるのかな？

それ以外にも、せっかく牧場で暮らしているのだから、牛も飼ってみたいし、シンみたいに魚も釣ってみたい。それに犬のハヤテのために、職人の家で犬小屋も頼まないと……。そういえば、職人の家で話を聞いたら、少しお金はかかるけど、家を増築すればお風呂に入ったり、料理もできるっていってたなぁ。

まだまだやりたいこと、やらなければいけないことがいっぱいだ。この村を守るために、残された時間もがんばるぞ！

牧場生活で何をどうすればいいか、という基本は、これでわかったよね。あとはこの日記や攻略法をもとに、いろんなことができる牧場生活を自分なりに楽しんでね。

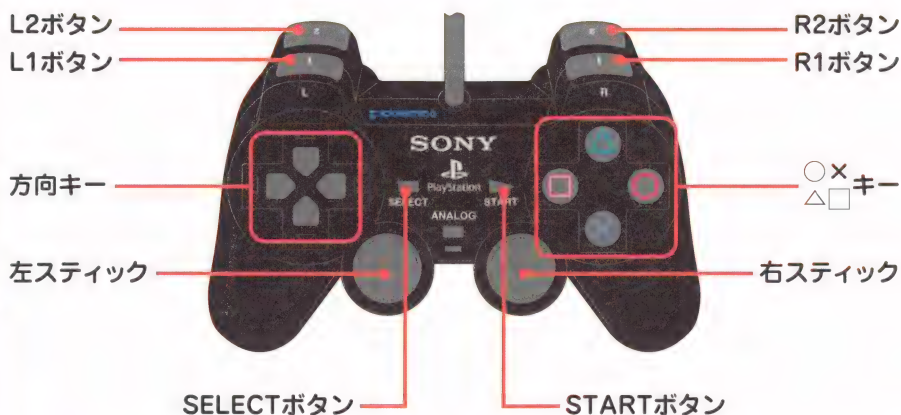
ただ、上の日記でも書いたように、牛の飼育や釣り、家の増築に料理など、まだまだプレイしていないこともたくさんあるよね。そういうわからないことも、この後のページを読んでいけば、バッチリ載っているよ。できることはだいたいわかっているけど、もっとくわしいデータを知りたいときは、P.113のパーフェクトデータを見よう！

第2章

知っておきたい基礎知識

シュガー村の様子はどうなってるの？　そこに住んでいるのはどんな人たち？　村で暮らしていくには、覚えておかなくちゃいけない基本的な知識だよ。

操作テクニック

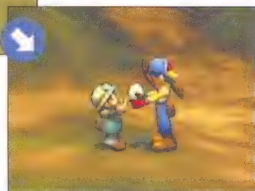
牧場生活を効率的に送るためにコントローラの操作方法をしっかりチェック！　さらに、覚えておきたい操作のテクニックも紹介するよ。

ボタン	効果
○ボタン	調べる／話す／出入りする／目の前のアイテムを持つ／持っているアイテムを投げる／持っているアイテムをあげる／エサ入れに持っているエサを入れる／馬に乗り降りする／コマンドの決定
×ボタン	コマンドのキャンセル／開いているウインドウを閉じる
△ボタン	場所によって、画面中の視点が主人公の後方からに変わる
□ボタン	装備しているものを使う／手に持っているものを食べる
方向キー	主人公を動かす／カーソルを動かす／テレビのチャンネルを変える／アイテムウインドウに表示されているアイテムを変える
R1ボタン	持ち物ウインドウを画面上部に表示する／手に持っている物を持ち物入れにしまう
R2ボタン	装備ウインドウを画面上部に表示させる
L1ボタン	犬を呼ぶ指笛を吹く
L2ボタン	馬を呼ぶ指笛を吹く
左スティック	主人公を動かす／カーソルを動かす／テレビのチャンネルを変える／アイテムウインドウに表示されているアイテムを変える
右スティック	場所によって、画面中の視点を左右に動かす
STARTボタン	アイテムウインドウを表示する
SELECTボタン	マップ画面を表示する／アイテムの説明を表示する

視点の切り替えで正面を向こう

3Dマップを動き回ると、移動中に自分がどこを向いているのか、わかりにくいことがあるよね。そんなときに便利なのが△ボタンと右スティックなのだ。

△ボタンを押すと、主人公のすぐ後方から見た視点になるよ。また、右スティックを動かせば、視点を左右に振ることもできるのだ。ただし、この視点の切り替えは、建物の中など一部の場所では使えないこともあるから注意しよう。

⬅プレゼントのときは主人公の向きに気をつけないと、捨ててしまうことがあるよ。

➡視点の切り替えでちゃんと正面を向いて、確実に相手に渡してあげよう！

アイテムを持ったらR1ボタン！

畑の作物や畜産物、木の実などの森の収穫物を手に取ったら、とりあえず、R1ボタンで持ち物入れに入れるクセをつけてしまおう。

アイテムを手に持ったときに、思わず□ボタンを押して食べてしまったり、○ボタンを押して投げ捨ててしまうことがあるはず。貴重なアイテムをなくさないためにも、R1ボタンを使って持ち物入れに入れることが大切なのだ。

⬅せっかく育てた作物を収穫した後、○ボタンを押して捨ててしまわないように。

➡持ち物ウインドウのアイテムは、R1ボタンか方向キーで選択できる。

SELECTボタンで確認！

アイテムを持っているときにSELECTボタンを押すと、くわしい情報が見られるよ。また、犬や鶏を抱き上げたときに使うと、どんな機嫌なのかもわかるんだ。

SELECTボタンはアイテムウインドウのときにも使える。カーソルを合わせるとアイテムの詳細がわかるんだ。

左スティックで牛を押す

牛を押して牛小屋に入れるときは、方向キーよりも左スティックを使うほうがオススメ。そのほうが牛を押しやすいし、時間的にも効率がいいんだ。

コツは、左スティックを軽く少しだけ倒すこと。倒しきっちゃうと、牛は思った方向に動いてくれないぞ。

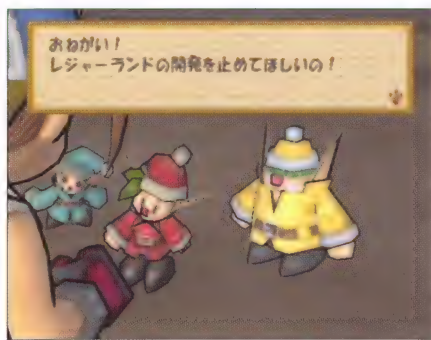
牧場生活の送り方

ゲーム中での時間の流れ方や季節の移り変わりなど、ゲームをプレイするうえで大切な決まりごとをしっかり頭に入れておこう。

ゲームの期間は1年限定！

シュガー村を救うために許された期間は1年間だけ。主人公は、この1年の間に村を救う方法を見つけなければならないんだ。1年以内に救済プランを見つけて成功させれば、その時点でエンディングを迎えられるよ。でも失敗すると、シュガー村はなくなってしまい、バッドエンディングになってしまう。

1年は春夏秋冬の4つの季節に分かれ、30日経つごとに季節が変わるようになっているよ。つまり、1年は120日間になるんだ。

長いようで短い1年間。きちんと計画を立てて行動しないと、すぐ時間は過ぎちゃうよ。

このままだと1年後にはレジャーランド建設のため、シュガー村がなくなってしまう！

1日の時間の流れをチェック！

時間はどんどん過ぎていく

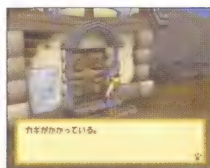
ゲーム中の時間は放っておいても、どんどん進んでいくよ。ただし、ウインドウを表示しているときや、建物の中では時間が進まないんだ。アイテムウインドウで時間をこまめにチェックして、計画的に行動をしよう。

➡時間はアイテムウインドウでしか確認できないよ。

⬅時間が止まるので、家畜の世話はのんびりできる。

昼と夜の違いは？

1日は午前6時から始まるよ。夜になる時間は季節によって変わるけど、夜になるとBGMが変化するので、それで判断しよう。

また、夜になると犬や家畜は寝てしまう。起こすと機嫌が悪くなるので注意してね。

➡夜は暗いため、畑仕事や家畜の世話がやりにくいぞ。

⬅早朝や夜は、扉が閉まっていて入れないことも。

季節に合わせた計画を立てよう

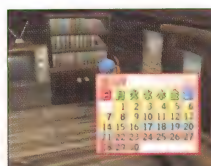
季節ごとの特徴をつかもう

季節ごとに違った顔を見せるシュガー村。季節によって、収穫物の種類や日の長さが変化するよ。作物の成長の早さも、夏が早く、冬は遅いという特徴があるんだ。また、イベントの中には、発生する季節が決まっているものもあるので、やり残したことがないように季節ごとの目標と計画を立てておこう。

ブルーミスト草の花は秋になると枯れてしまうよ。夏の間までにイベントを起こしておこう。

天気で1日の行動を決めよう

雨期と乾期をチェック！

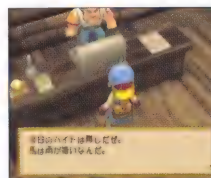
気候は四季とは別に、天気の傾向によって、温暖期・雨期・乾期の3種類に分けられるよ。雨期は雨が多いので作物への水まきが必要なく、乾期は雨が降らないので放牧するなど、気候に合わせた仕事のスケジュールを組もう。

➡乾期は雨が降らないので、水まきを忘れずに。

⬅それぞれの期間は、カレンダーの日付の色で確認。

天気に合わせて予定を変えよう！

牧場生活では天気がとても大切。でも、テレビの天気予報は当たるとは限らないので、当日にならないとわからないんだ。

晴れの日は作物の水まきと家畜の放牧、雨の日は鶏小屋と牛・馬小屋で家畜の世話をするなど、天気に合わせて上手に牧場での仕事を変えていこう。

⬅ブラウニー牧場のアルバイトは雨の日はお休みなんだ。

➡雨の日に放牧すると家畜が病気になりやすいので厳禁！

天気の特徴

●晴れ

太陽が出ていて明るい。放牧に適している。作物の水まきが必要。

●くもり

空に雲が広がり、薄暗い。放牧もできるけど、水まきも必要。

●雨

水まきの心配はないけど、放牧している家畜が病気になりやすい。

●大雨

大雨のほかにカミナリが鳴ることも。雨よりも種が流されやすい。

画面情報をチェック

こまめに画面情報をチェックして、牧場の進行状況を確認しよう。ここでは、それぞれの画面情報の見方について紹介するよ。

●通常画面

STARTボタン

●自宅内ベッド横

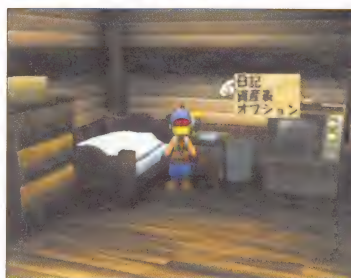
日記を調べる

SELECTボタン

マップ画面

矢印で場所確認！

シュガー村の全体マップが見られるマップ画面。今、自分がどこにいるのかがひと目でわかるよ。矢印が赤くなるところで○ボタンを押せば、お店の営業時間などの情報も教えてくれるよ。

矢印が赤くなるところで○ボタンを押そう。

資産表

アイコンで牧場の状況がわかる

ベッドの横や、ロード画面のメニューから見られる資産表では、牧場の進行状況を調べられるよ。牛などのアイコンにカーソルを合わせると、愛情度なども調べられるんだ。

今までに迎えたエンディングの種類もチェックできるよ。

アイテムウインドウ

日付・曜日
時間・所持金

主人公の体力＆疲労度
体力を顔の表情で、疲労度を顔色で表示（→P.72）。

アイテムの種類
それぞれにカーソルを合わせると、アイテム一欄にアイテムが表示される。

持っているアイテム
現在、手に持っている持ち物を表示している。

装備しているアイテム
現在、装備しているアイテムを表示している。

アイテム一欄
持ち物入れの中のアイテム。カーソルを合わせるとアイテムの数が表示される。

アイテムの持ち替えが可能

アイテム一欄の持ち物を選択し、○ボタンを押した後、手に持っているアイテムの欄にカーソルを合わせるとアイテムを持ち替えられる。装備品も同様に入れ替えられるよ。

キーアイテムに注意

イベントに必要なキーアイテムは、アイテム一欄に表示されるものはごく一部だけ。使い方も特別なので、手に入れたら、SELECTボタンで情報を確認してから使おう。

セーブ画面

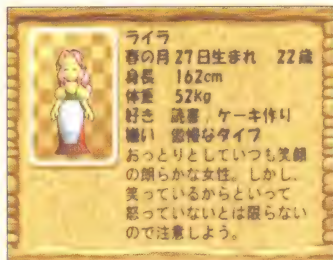
1日の終わりにセーブしよう

ベッド横の日記を見ることで、セーブをすることができるよ。でも、セーブしたところで1日は終わってしまうから、セーブする前にやり残したことがないかちゃんと確認しようね。

セーブファイルは、1個のメモリーカードで4つまで作れる。

ロード画面

プロフィールはクリア後に…

ゲームを再開するときは、セーブファイルを選択しよう。このとき、セーブした段階での資産表を見られるし、物語をクリアしていれば、なかよくなった人物のプロフィールも見られるのだ。

クリア後のお楽しみのプロフィール。意外な素顔が見られるかも？

全体マップ

村を救う期限はたったの1年。村の中で迷っているヒマはないぞ！　できるだけ早く村全体の配置を覚えて、あちこちに行ってみよう！

ブラウニー牧場・ショップエリア

⑨ブラウニー牧場『ファーマーズショップ』
定休日　木曜日
営業時間　午前8時～午後5時
⑩ブラウニー牧場の人の家

ブラウニー牧場・牧草地エリア

⑪ブラウニー牧場の牧草地
⑫ブラウニー牧場の馬小屋

花屋&道具屋エリア

⑦花屋『フラワーライラ』
定休日　日曜日
営業時間　午前9時～午後5時
⑧道具屋『ルーンの店』
定休日　水・土曜日
営業時間　午前10時～午後6時

自宅エリア

①主人公の家
②鶏小屋
③牛小屋&馬小屋
④コロボックルズの住んでいる家

※矢印は各エリアのつながりを表している。

別荘エリア

⑬クローブ家の別荘

聖なる大地エリア

⑭聖なる大地

食品店エリア

⑤食品店『ロナルドの店』

定休日　日曜日

営業時間　午前8時〜午後6時

⑥ロナルドの家の鶏小屋

職人の家エリア

⑮『職人の家』

定休日　火・木曜日

営業時間　午前6時〜午後5時

⑯職人さんの弟子たちの小屋

女神の泉エリア

⑱女神の泉

茶店＆酒場エリア

⑰茶店＆酒場

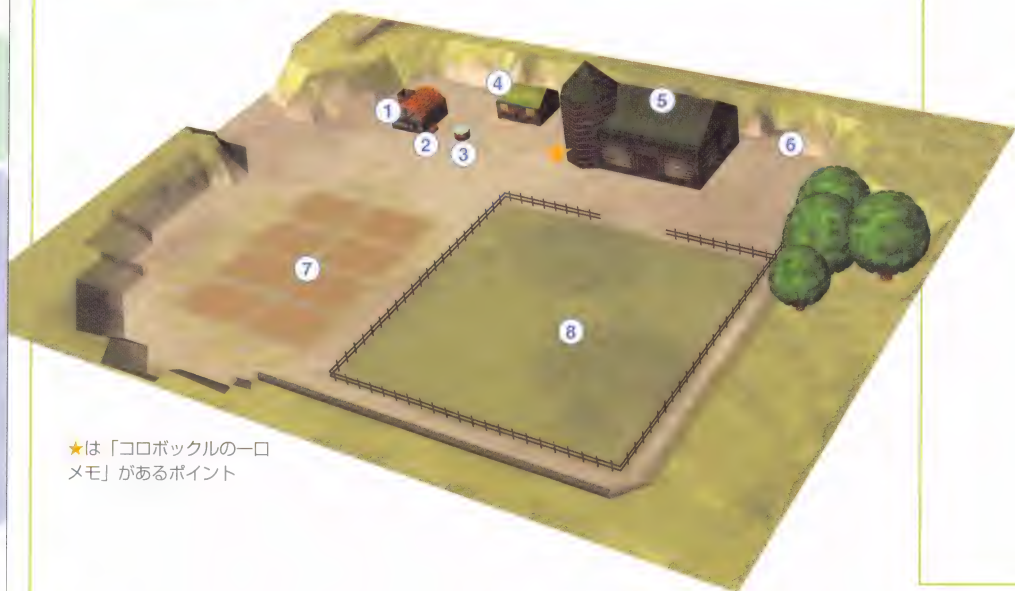
定休日　月曜日

茶店営業時間　午後12時〜午後5時

酒場営業時間　午後6時〜午前0時

ボクの牧場へご招待

自宅や牧場にはたくさんの施設があるよ。ちゃんと使い方を覚えて、楽しい牧場ライフを送ろう！

ボクの牧場へようこそ!

★は「コロボックルの一口メモ」があるポイント

①自宅

主人公の自宅。犬や鶏なら中に入れることができるよ。また、セーブはここでしかできない。あとで台所を増築することもできるよ。

②エサ入れ

犬用のエサ入れ。食べ物を入れておけば、ノラ犬となかよくなれるかも。また、あとでエサ入れの後ろに犬小屋を建てることもできるぞ。

③井戸

じょうろを装備して□ボタンを押せば、ここで水をくめるよ。1回水をくむと、99回まで水をまくことができるんだ。

④鶏小屋

鶏はひよこと合わせて6羽まで飼えるよ。雨の日に放牧すると、鶏が病気になってしまうので、忘れずに小屋に入れておこう。

⑤牛・馬小屋

馬は1頭、牛は最大5頭まで飼えるよ。牛も馬も晴れた日に放牧すると、とても喜ぶんだ。晴れていたら、なるべく小屋から出してあげよう。

⑥コロボックルズの住んでいる家

牛・馬小屋の左にある穴の中に、コロボックルズが住んでいるよ。ただし、彼らはよく外へ出かけちゃうので、あまり会えないかも……。

自宅にも上がっていってよ！

①日記・資産表・オプション

日記では今までの記録をセーブしたり、資産表でペットや家畜の健康状態をチェックできるよ。オプションではサウンドなどの設定変更も可能。

②テレビ

○ボタンでスイッチを入れて、×ボタンで消す。チャンネルは全部で3つあって、方向キーで変えられるよ。天気予報などが放送されている。

③本棚

ここを調べると「じいちゃんの一口メモ」が見られるよ。アイテムウインドウの使い方と、カレンダーの色の見方が書いてあるんだ。

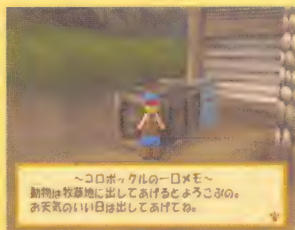
④カレンダー

温暖期・雨期・乾期ごとに色分けされているんだ。毎日欠かさずチェックして、作物を育てるときや、放牧するときの参考にしよう。

⑤タンス

ここにも「じいちゃんの一口メモ」があるんだ。テレビの使い方やセーブの仕方、そして全体マップの見方が書いてあるよ。

コロボックルの一口メモ

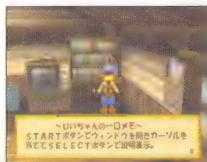
牛・馬小屋の右横にある木箱を調べると、「コロボックルの一口メモ」があるよ。メモには家畜の放牧について書いてあるんだ。これを参考にしながら、家畜を飼ったら病気にならないように、上手に育ててあげよう。

⑦畑

クワで耕し種をまいて、作物を育てよう。畑を耕していると、たまに鉱石やお金が出てくることもあるよ。

⑧牧草地

牛を放牧する場所だよ。生えている牧草をカマで3回刈ると、飼い葉1回分になるんだ。飼い葉は、自動的にサイロに保管されるよ。

君は見つけた？　じいちゃんの一口メモ

じいちゃんが残してくれた「じいちゃんの一口メモ」は全部で3つ。これには牧場を経営していくためのヒントが書かれているよ。読むとためになるので、全部探してみよう！

本棚とタンスにメモが隠されているぞ。

残りの1つは、鶏小屋の右横の木箱にあるんだ。

超親切！ エリア別マップ

シュガー村内部をエリアごとに分けて徹底紹介。どの場所で何ができるのかをしっかり覚えて、迷子にならないようにね！

食品店エリア

※各エリア別マップには、そのエリアとほかのエリアのつながりや、そのエリアを中継地点とした場合に、徒歩と馬でどれくらいの移動時間がかかるのかを掲載したよ！　これを見れば、行動目的別に移動することができるはずだ。

移動時間表

移動するエリア	徒歩	馬
①自宅エリア ⟷花屋＆道具屋エリア	23分	15分
②花屋＆道具屋エリア ⟷職人の家エリア	30分	18分
③職人の家エリア ⟷自宅エリア	18分	12分

収穫物

なし

花屋＆道具屋エリアから

そのまま直進すると職人の家エリアに、右折すると自宅に行ける。

自宅エリアから

右へ進むと職人の家エリア、左へ進むと花屋＆道具屋エリアへ行く。

★は「コロボックルの一口メモ」があるポイント

職人の家エリアから

直進すれば、花屋＆道具屋エリアへ、左折すれば自宅へ向かう。

◆食品店『ロナルドの店』

定休日 日曜日　**営業時間** 午前8時～午後6時

●メモの内容

店のテーブルの上のメモには、商品の買い方や、作物・収穫物の買い取り方法が書かれてあるよ。

取り扱い商品一覧表

販売	
おにぎり	200G
サンドイッチ	250G
ふわふわパン	150G
はちみつ	200G
チーズ	500G
ミルクS	150G
タマゴ	50G

買い取り	
ジャガイモ	60G
トマト	80G
トウモロコシ	120G
パンの実	100G
ベリーベリー	10G
クランベリー	20G
ブルーベリー	30G
チーズ	500G
ヨーグルト	350G

コロボックルの一口メモ

このエリアにも「コロボックルの一口メモ」が隠されている。『ロナルドの店』の横の畑の近くに置かれた木箱の中にあるので、探してみよう。メモには、他人の家の鶏や野菜は決して収穫できないことが書いてあるよ。

他人様のものは取っちゃいけません！

他人の家の野菜や花は、カマやクワといった道具を使っても絶対に収穫できないよ。また、鶏も抱き上げられないから、タマゴを取るなんてまず無理！　やっぱり他人の家の物を取るなんていうズルはやめて、自分で地道に作物を育てたり、家畜の世話をしようね。

カマをふっても、ただ空ぶりするだけだぞ。

せめて水だけでもと思っても、じょうろも使えないんだ。

花屋&道具屋エリア

食品店エリアから

右折すればブラウニー牧場・ショップエリアへ行くことができる。

ブラウニー牧場・ショップエリアから

前に道具屋、右には花屋が。左折すれば食品店エリアへ行ける。

花屋「フラワーライラ」

道具屋「ルーンの店」

ルーンの研究室

①

移動時間表		
移動するエリア	徒歩	馬
①食品店エリア⟷ブラウニー牧場・ショップエリア	18分	13分

★は「コロボックルの一口メモ」があるポイント

収穫物

なし

★コロボックルの一口メモ

このエリアでは、道具屋とルーンの研究室の間の通路にあるガラクタを探すと「コロボックルの一口メモ」が見つかるはず。メモには畑を掘っていると、ときどき出てくる鉱石の利用方法が書かれているよ。

◆花屋『フラワーライラ』

定休日 日曜日 **営業時間** 午前9時～午後5時

取り扱い商品一覧表

区分	商品	価格
販売	ジャガイモの種	20G
販売	トマトの種	30G
販売	トウモロコシの種	30G
販売	パンの実の種	40G
買い取り	ジャガイモ	60G
買い取り	トマト	80G
買い取り	トウモロコシ	120G
買い取り	ムーンドロップ草	10G
買い取り	ピンクキャットミント草	20G
買い取り	ハーブ	10G
買い取り	石灰石	40G

●メモの内容

①種の植え方
②野菜のこと
③牧草のこと
④季節のこと

母屋にもおジャマしてみよう！

花屋の営業時間終了後や定休日には、隣の母屋に入れるんだ。定休日には遊びに行ってみよう。

◆道具屋『ルーンの店』

定休日 水・土曜日 **営業時間** 午前10時～午後6時

取り扱い商品一覧表

区分	商品	価格
販売	ブラシ	300G
販売	乳しぼり器	1800G
販売	ばんのう薬	1000G
販売	スーパーカマ	4500G
買い取り	ムーンライトストーン	100G
買い取り	レアメタル	180G
買い取り	鉄鉱石	60G
買い取り	銅	40G
買い取り	ポンタタの根	80G
買い取り	薬草	30G
買い取り	ミルクS	150G
買い取り	ミルクM	200G
買い取り	ミルクL	300G
買い取り	ミルクG	400G

研究室の室内はあやしい機械だらけ。ルーンはいったい何の研究をしているのだろう？

イベントを発生させると売り出される商品

区分	商品	価格
販売	絹糸	3000G
販売	スーパー釣り竿	4500G

※上記のアイテムは、特定のイベントを発生させると買えるようになるよ。くわしくはP.151参照。

ブラウニー牧場・ショップエリア

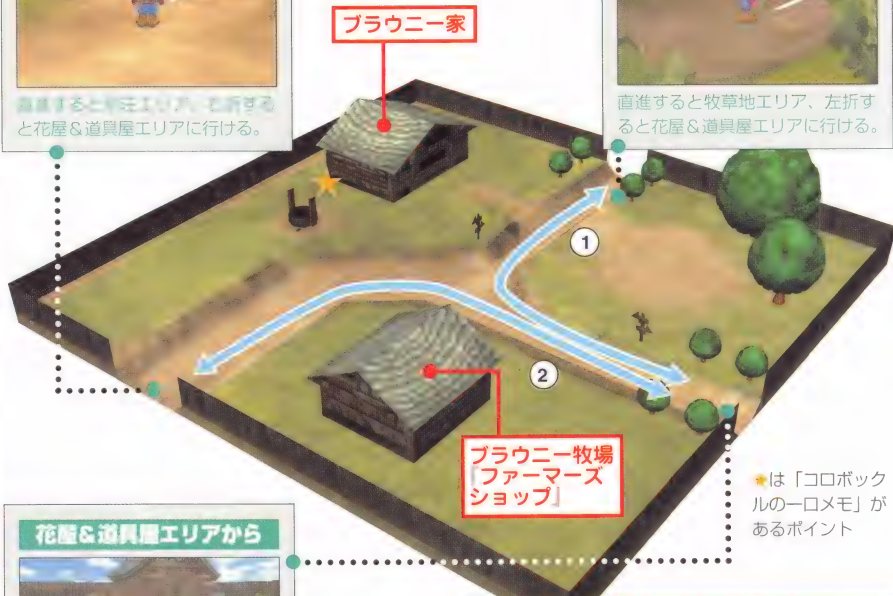
ブラウニー牧場・牧草地エリアから

直進すると別荘エリア、右折すると花屋＆道具屋エリアに行ける。

別荘エリアから

直進すると牧草地エリア、左折すると花屋＆道具屋エリアに行ける。

ブラウニー家

ブラウニー牧場『ファーマーズショップ』

★は「コロボックルの一口メモ」があるポイント

花屋＆道具屋エリアから

左折すると牧草地エリア、右折すると別荘エリアへ行ける。

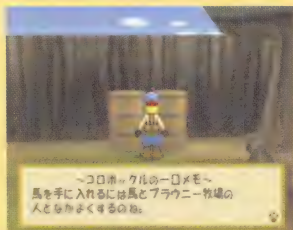
移動時間表

移動するエリア	徒歩	馬
①花屋＆道具屋エリア⟷別荘エリア	17分	12分
②花屋＆道具屋エリア⟷ブラウニー牧場・牧草地エリア	17分	12分

収穫物

なし

コロボックルの一口メモ

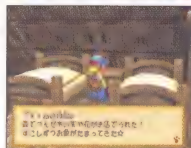
このエリアの「コロボックルの一口メモ」は、ブラウニー家の横にあるドラム缶の中に隠されているぞ。メモには馬の入手方法が書かれているよ。馬がいると、ある救済イベントが発生するので、必ず読んでおこう。

◆ブラウニー牧場『ファーマーズショップ』

定休日　木曜日　　営業時間　午前8時～午後5時

取り扱い商品一覧表

	商品	価格
販売	飼い葉（1食分）	30G
販売	鶏のエサ（1食分）	10G
販売	牛の種	2000G
販売	動物の薬	500G
販売	牛	2500G
販売	にわとり	500G
取買りい	牛	3000G
取買りい	鶏	300G

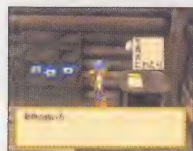
2階に「ティムの日記」が!!

ブラウニー家の2階に「ティムの日記」があるよ。2階にある右のベッドの近くで○ボタンを押せば、日記が読める。ティムも森でつんだ木の実や花を売って、お金を貯めているんだ。見習わないとね！

●メモの内容

動物の飼い方
①牛　②馬
③犬　④にわとり

ブラウニー牧場・牧草地エリア

バイトで稼ぎまくろう

『ファーマーズショップ』でカザンに話しかけると、牧草地エリアでアルバイトができるよ。牛や馬の世話をしてお金をたくさん稼ごう！

ブラウニー牧場の馬小屋から

道なりに直進、道が分かれたところで左折するとショップエリアに行ける。

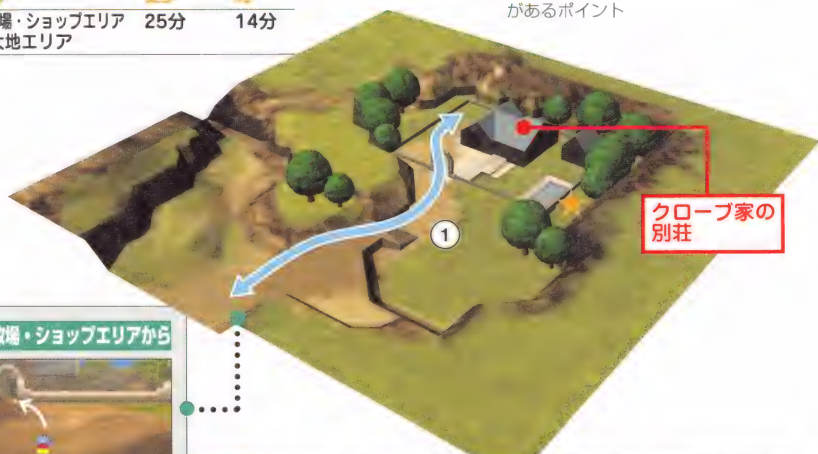
ブラウニー牧場の牧草地から

柵を出たら右折して、分かれ道で左折すれば、ショップエリアに行ける。

別荘エリア

移動時間表

移動するエリア	徒歩	馬
①ブラウニー牧場・ショップエリア ⟷聖なる大地エリア	25分	14分

★は「コロボックルの一口メモ」があるポイント

クローブ家の別荘

ブラウニー牧場・ショップエリアから

直進すると行き止まりになるが、そこに聖なる大地への道がある。

季節	春の月	夏の月	秋の月	冬の月
収穫物	ハーブ ベリーベリーの実 ムーンドロップ草 薬草	クランベリーの実 クルミ ハーブ ベリーベリーの実 薬草	キノコ クランベリーの実 クルミ ハーブ 薬草	キノコ ハーブ 薬草

◆クローブ家の別荘

別荘に入れる時間 午前6時〜午後10時　**買い取り時間** ジーナかマーサが台所にいるとき

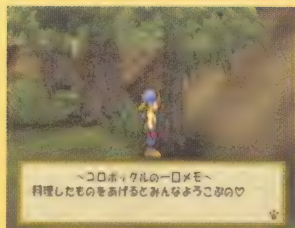
収穫物を買い取ってもらおう！

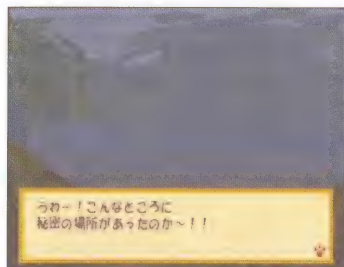
別荘の台所で収穫物を売ることができるよ。ただし、ジーナかマーサのどちらかが台所にいないと、せっかく来ても収穫物を売ることはできないんだ。

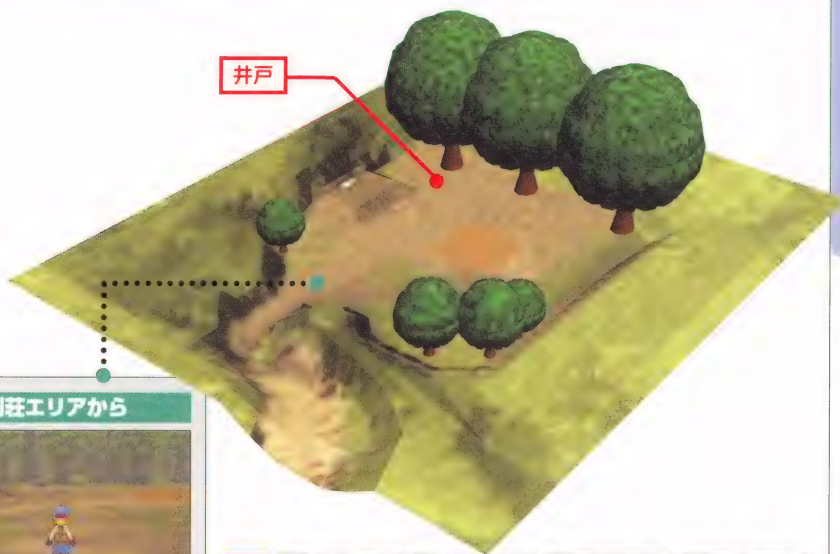
取り扱い商品の一覧表

買い取り	
タマゴ	50G
ミルクS	150G
ミルクM	200G
ミルクL	300G
ミルクG	400G
ジャガイモ	60G
トマト	80G
トウモロコシ	120G
パンの実	100G
チーズ	500G
ヨーグルト	350G
中くらいの魚	80G
大きい魚	120G
ハーブ	10G

コロボックルの一口メモ

このエリアでは、別荘の外壁側の木を調べると見つけられるはず。メモを読むと、村の人に料理をあげると喜ばれることがわかるんだ。早めに台所を増築して、料理を作れるようにしないとね！

条件を満たすと、聖なる大地への道が！

クローブ家の別荘の庭には、聖なる大地への秘密の抜け道があるんだ。ただし、そこへ行けるようになるためには、まずティムとなかよくなって、「ティムの持ってきた地図」をゲットしなくちゃいけないんだ。聖なる大地に関するイベント情報は、P.118、P.119でくわしく解説しているよ！

秘密の通り道を抜けると、そこには見知らぬ大地が広がっていた。ここはいったい？

聖なる大地エリア

井戸

別荘エリアから

左に石碑と井戸、右に畑らしきものがあるが……。

季節	春の月	夏の月	秋の月	冬の月
収穫物	ブルーベリーの実	ブルーベリーの実	なし	なし

職人の家エリア

食品店エリアから

道なりに進んでいくと、茶店＆酒場エリアへと行ける。

茶店＆酒場エリアから

そのまままっすぐ奥へと進んでいくと、食品店エリアへ行ける。

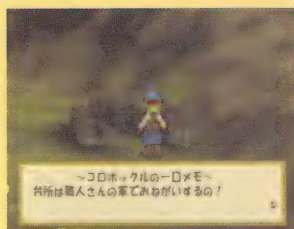
★は「コロボックルの一口メモ」があるポイント

移動時間表

移動するエリア	徒歩	馬
①食品店エリア ⟷茶店＆酒場エリア	28分	18分

季節	春の月	夏の月	秋の月	冬の月
収穫物	ハーブ ベリーベリーの実 ムーンドロップ草 薬草	クルミ ハーブ ベリーベリーの実 ムーンドロップ草 薬草	キノコ クルミ ハーブ 薬草	キノコ ハーブ 薬草

★ コロボックルの一口メモ

このエリアでは、職人の家エリアに入ってすぐ右、ムーンドロップ草が咲いている近くの倒れた木にメモが隠されているよ。メモを読むと、台所があれば料理が作れることがわかるんだ。

◆『職人の家』

定休日 火・木曜日

営業時間 午前6時～午後5時（※定休日は午後11時まで入れる）

取り扱い商品の一覧表

販売	
台所	10000G
犬小屋	5000G

買い取り	
ブルーロック	90G
レアメタル	180G
銅	40G
鉄鉱石	60G
石灰石	40G

増築は一度だけ！

『職人の家』では、台所や犬小屋の増築を頼めるんだ。ただし、これらはほかの店の商品とは異なり、何回も頼むことはできないぞ。つまり、一度台所や、犬小屋を増築してしまうと、店のメニューから消えてしまうのだ。台所と犬小屋の両方を増築した場合は、店のメニューは買い取りのみとなるよ。

弟子たちの小屋にも行ってみよう！

『職人の家』の裏手には、弟子たちの小屋があるんだ。ここにはシンとハヤトの兄弟が住んでいるよ。誰もいなくても、午前6時～午前0時前くらいまでなら小屋の中に入れるんだ。畑作業や家畜の世話で忙しいときは、夜に訪ねてみよう。そうすれば、シンやハヤトに会えるはずだよ。

茶店＆酒場エリア

女神の泉エリアから

左に進むと茶店＆酒場へ、右へ進むと職人の家エリアへ行ける。

茶店＆酒場から出て

道なりだと女神の泉エリア、左折すると職人の家エリアへと行ける。

職人の家エリアから

右折すると茶店＆酒場へ、左折すれば女神の泉エリアへ行ける。

★は「コロボックルの一口メモ」があるポイント

移動時間表

移動するエリア	徒歩	馬
①職人の家エリア ⟷女神の泉エリア	23分	15分

季節	春の月	夏の月	秋の月	冬の月
収穫物	ハーブ ブルーベリーの実 ムーンドロップ草 薬草	クルミ ハーブ ブルーベリーの実 ピンクキャットミント草 ムーンドロップ草 薬草	クルミ ハーブ ピンクキャットミント草 満月草の実 薬草	ハーブ 薬草

★ コロボックルの一口メモ

このエリアでは、茶店＆酒場の店の横にある酒ダルにメモが隠されているよ。メモを読むと、魚のよく釣れるポイントは遠くのほうにあることがわかるんだ。釣りができるようになったら、ぜひ試してみよう。

◆茶店＆酒場

定休日 月曜日　**営業時間** 茶店：午後12時～午後5時／酒場：午後6時～午前0時

昼は茶店、夜は酒場として営業

　ほかの店とは異なり、昼と夜ではメニューがガラリと変わるよ。下の一覧表を参考にして、買い物をしよう。また、店の商品はその場で食べてしまって持ち帰れない。体力を回復したいときにだけ買おう。

村人のいこいの場にもなっているんだ。昼と夜では客層も変わるので、待っていればいろんな人と会話できるぞ。

取り扱い商品の一覧表

お茶タイム♪『サンガーデン』

区分	商品	価格
販売	紅茶	150G
販売	ハーブティー	200G
販売	ミルクティー	200G
販売	クッキー	250G
販売	マフィン	250G
販売	ケーキ	300G
販売	チーズケーキ	350G
販売	ホットケーキ	300G
買い取り	ハーブ	10G
買い取り	パンの実	100G
買い取り	タマゴ	50G
買い取り	ミルクS	150G
買い取り	ミルクM	200G
買い取り	ミルクL	300G
買い取り	ミルクG	400G
買い取り	チーズ	500G
買い取り	ヨーグルト	350G
買い取り	ベリーベリージャム	80G
買い取り	クランベリージャム	100G
買い取り	ブルーベリージャム	150G
買い取り	ミックスベリージャム	80G

お酒タイム☆『ムーンガーデン』

区分	商品	価格
販売	木の実酒	200G
販売	ムギ酒	250G
販売	水	50G
販売	ミルク	150G
販売	薬草酒	350G
販売	魚料理	500G
販売	キノコソテー	400G
販売	トマトサラダ	400G
販売	チーズもりあわせ	500G
販売	ポテトフライ	400G
買い取り	ベリーベリー	10G
買い取り	クランベリー	20G
買い取り	ブルーベリー	30G
買い取り	クルミ	20G
買い取り	キノコ	20G
買い取り	中くらいの魚	80G
買い取り	大きい魚	120G
買い取り	チーズ	500G
買い取り	ジャガイモ	60G
買い取り	トマト	80G
買い取り	トウモロコシ	120G

ケティの部屋に行ってみよう！

　店の右横にあるドアを入って階段を上がると、ケティの部屋に行けるんだ。ただし、ケティは店の定休日である月曜日以外の昼間は茶店で働いているので、ふだんは入ることはできないよ。遊びに行きたい場合は、茶店の開店前（雨の日のみ）か閉店した午後5時以降、または定休日に行こうね。ちなみに1階にはウォールのプライベートルームやキッチン、バスルームがあるけど、こちらには残念ながら入ることはできないんだ。

➡店内からはケティの部屋に行けない。面倒だけど、いったん外へ出よう。

⬅ピンクをベースにした、とても女の子らしい部屋だね。

女神の泉エリア

茶店＆酒場エリアから

奥へ進むと、右に女神の泉がある。ここでお願いごとができるぞ。

地面を耕すことはできるんだけど…

ここは救済プラン3で必要となるブルーミスト草を育てる場所。

女神の泉

季節	春の月	夏の月	秋の月	冬の月
収穫物	ハーブ ベリーベリーの実 ムーンドロップ草 薬草	クランベリーの実 クルミ ハーブ ベリーベリーの実 ムーンドロップ草 薬草	キノコ クランベリーの実 クルミ ハーブ 薬草	キノコ ハーブ 薬草

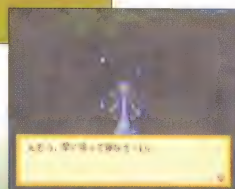
◆女神様へのお願い

お願いできる日 雨の日以外　**会える時間** 午前10時～午後5時

困ったときの神頼み

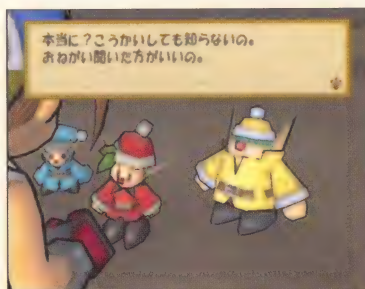
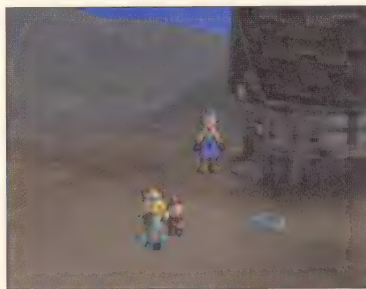
女神の泉に何かお供え物を投げ込むと、女神様を呼び出せるんだ。お願いできる項目は、P.43にくわしく解説してあるので、お願いをするときの参考にしてね。ただ、女神様はとっても時間にきびしいんだ。雨の日や、決められた時間以外にお供え物を投げ込んでも、願いごとを聞いてもらえないので要注意。また、たまにだけど、時間外にお供え物を投げると女神様が簡単な心理テストをしてくれるよ。興味があったら、試しにチャレンジしてみてね。

⬅お供え物を泉に投げ込んで、女神様を呼び出そう！

➡あまりしつこいと、女神様に怒られちゃうぞ！

ぼくもの3コラム①

女神様やコロボックルズの秘密

コロボックルズの頼みを断り続けると……

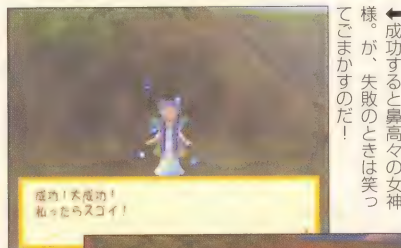
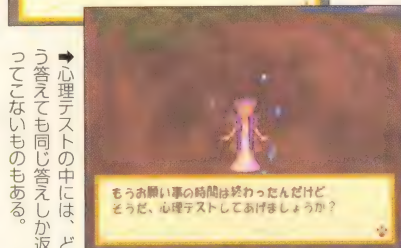
ゲームを始めてすぐのコロボックルズの頼みごと。すべてはここから始まるんだけど、これを断り続けるとどうなるか知ってる？　実は最速でゲームが終わっちゃうんだ。何度も念を押すコロボックルズに対して、ガンコに首を振り続けると、なんとあきらめて去ってしまい、女神様にも会えずにゲームは終わっちゃうんだ！

コロボックルズになんと言われても「いいえ」を選んでいると……。

な、なんとコロボックルズは立ち去ってしまう。あ、待って〜と言っても後の祭り。

女神様のご利益って本当にあるの？

女神様に会うとできる5種類の願いごと。これは成功・失敗はあるものの、成功すれば、わずかながらちゃんと効果はあるんだ。ただし、その成功率は50%。投げ込んだ物が好物の野菜だったとしても、成功する確率が上がるわけではないよ。

願いごとの時間が終わって、夕方に訪ねるとやってくれる心理テスト。こっちのほうの信頼性には「？」マークが付くよ。

女神様への願いごと一覧表

❶体力に関して
❷疲労に関して
❸女の子に関して
❹犬に関して
❺馬に関して

⬅成功すると鼻高々の女神様。が、失敗のときは笑ってごまかすのだ！

➡心理テストの中には、どう答えても同じ答えしか返ってこないものもある。

村の人となかよくなろう！

シュガー村で暮らす村の人たちのプロフィールを徹底紹介！　どんどん話しかけたり、好みのアイテムをプレゼントしてなかよくなろう。

村の人との友好度が大切

右も左もわからない主人公が村を救うためには、村の人となかよくならなくちゃならないんだ。それにはまず、村の人たちに話しかけよう。彼らと打ち解けていくうちに、いろいろなことを教えてくれるぞ。

村の人と話したり、プレゼントをすると、好感度がアップしていくよ。好感度がアップするとイベントが発生したり、意外な話を聞けるんだ。まずは、自己紹介から始めよう！

⬅まず、みんなにあいさつしよう。コミュニケーションが大切。

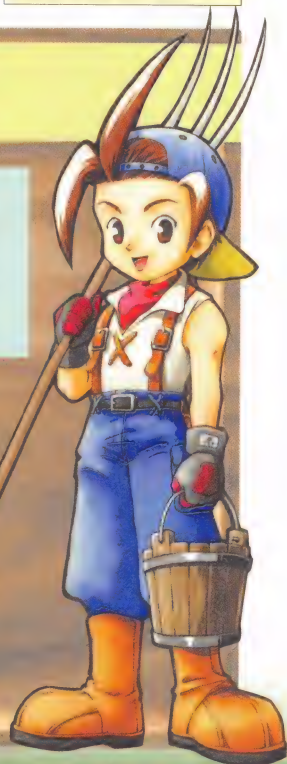
➡最初のうちは牧場生活に役立つことを教えてくれるよ。

シュガー村はボクが救う！　主人公

おじいさんの残した牧場の後片づけに、花の芽町からシュガー村にやってきた。困っている人をほうっておけない性格なので、コロボックルズにお願いされて、レジャーランド建設からシュガー村を救うことになるんだ。村中を駆け回り、村のみんなの力を借りて、救済プランを見つけよう！

おねがい！
レジャーランドの開発を止めてほしいの！

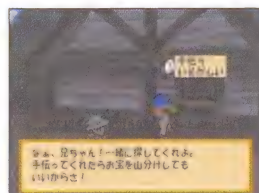
⬅シュガー村のピンチに立ち向かうことになった主人公。

➡無口だけれど、気持ちを体で表現することもあるよ。

初対面のときに名前をチェック！

村の人たちが名前を教えてくれるのは、実は、最初に話しかけたときだけなんだ。2度目以降の会話では名前は表示されないので、ちゃんとチェックしておかないと、誰がどんな名前だったのかわからなくなってしまうぞ。最初の会話で、名前をしっかり覚えておこう。名前と顔がわからなくなったら、次のページからの登場人物リストで確認しよう！

最初の自己紹介のときに必ず名前をチェック！

毎日のあいさつとプレゼントを忘れずに

村の人となかよくなるには、まずはあいさつ、次にプレゼント。これを毎日繰り返せば、誰とでも親しくなれるはず。打ち解けてくると、あいさつのメッセージが変わってくるぞ。好きな物以外でも、作物をプレゼントするのがオススメ。ただし、嫌いな物をプレゼントしたり、犬や馬を死なせてしまった場合は、好感度がダウンするので注意してね。

イベントが成功すると好感度が上がることも。

登場人物リストの見方

❶ 場所
住んでいる、またはいつもいる場所。

❷ 名前

❸ 誕生日

❹ 年齢

❺ 身長

❻ 体重

❼ 好きな物
好感度がアップするアイテム。

❽ 嫌いな物
好感度がダウンするアイテム。

❾ プロフィール
性格や趣味など、キャラクターの特徴を紹介。

女神の泉 MAP⑱

マリナ

誕生日	?		
年齢	?		
身長	170 cm	体重	秘密

好きな物
●野菜

嫌いな物
●草 ●失敗料理 ●飼い葉 ●鉱石類

大地の女神様のわりには、庶民的でわがまま。そして、雨の日が大嫌い。しかも占いと性格診断にこっているという、ちょっと変わった神様なんだ。

コロボックルの家 MAP④

エボニー

3人の中では一番年下で、甘え上手な性格。料理が大好き。

デビッド

一応、コロボックル3人の中ではリーダー的存在。ダンスとお祭りが好き。

フラット

マイペースでのんびり屋。昼寝と食事が好きで、早起きと腹ぺこが大の苦手。

好きな物
●キノコ

嫌いな物
●草
●失敗料理
●飼い葉

実は、コロボックルズの姿は主人公しか見ることができないんだ。コロボックルの家は、主人公の牧場の片スミのほうにあるよ。3人それぞれ性格が違うけど、みんな働くことと動物が大嫌いなんだ。

食品屋 MAP⑤

ロナルド

誕生日	春／11日		
年齢	38歳		
身長	188cm	体重	80kg

好きな物
●料理全般

嫌いな物
●草　●失敗料理

レース編みが趣味という、食品店の陽気な主人。ダイエットが嫌いで、歌と踊りと飲み食いすることが人生の楽しみな、ラテン系のダンディおやじだ。

道具屋 MAP⑧

ルーン

誕生日	秋／2日		
年齢	24歳		
身長	174cm	体重	54kg

好きな物
●タマゴ料理　●鉱石類

嫌いな物
●草　●失敗料理　●飼い葉

まじめな道具屋の主人。運動が苦手で、自宅でいろんな実験をしている。ライラに思いを寄せているが照れ屋でアガリ症なため、イマイチ自信が持てないみたい。

花屋 MAP⑦

ライラ

誕生日	春／27日		
年齢	22歳		
身長	162cm	体重	52kg

好きな物
●ピンクキャットミント草

嫌いな物
●草　●失敗料理　●飼い葉

読書とケーキ作りが好きな花屋の主人。笑顔を絶やすことはないけど、いつも機嫌がいいとは限らないよ。わがままな人の前では怒っていたりするのだ。

ブラウニー牧場 MAP⑨

カザン

誕生日	夏／1日		
年齢	26歳		
身長	195cm	体重	105kg

好きな物
●甘い物

嫌いな物
●草　●失敗料理

まじめで実直なブラウニー牧場の牧場主で、ティムのお兄さん。幼い頃に交わした約束で、サラと結婚するつもりでいるらしい。動物好きで、意外に甘党。

ティム

誕生日	秋／12日		
年齢	12歳		
身長	143cm	体重	39kg

好きな物
●タマゴ　●チーズ

嫌いな物
●草　●失敗料理　●飼い葉　●辛い物

将来トレジャーハンターをめざしている元気な少年。虫や冒険が大好きで、失敗してもくじけない性格。兄のカザンを尊敬している。現在、食品店でバイト中。

COLUMN ● 女神様の3つの質問 ●

主人公がシュガー村にやってきて、女神様とコロボックルズに初めて会ったときに聞かれる3つの質問。その答えは、村の人の好感度に大きく関わってくるんだ！

質問

①雨の中、子犬が捨てられていました。あなたはどうしますか？
A ひろって帰る　B 見なかったことにする

②ゴミが落ちていました。あなたはどうしますか？
A ひろって帰る　B 見なかったことにする

③お金が落ちていました。あなたはどうしますか？
A こうばんに届ける　B ひろって帰る

結果

●3つともAと答えた場合に好感度がアップする人
➡カザン／ディア／ハヤト／ルーン／エボニー

●3つともBと答えた場合に好感度がアップする人
➡ケティ／シン／ジーナ／デビット

●上記以外の答えの場合に好感度がアップする人
➡ライラ／サラ／ティム／フラット

クローブ家の別荘 MAP⑬

ディア

誕生日	冬／9日		
年齢	17歳		
身長	157cm	体重	43kg
好きな物	●ブルーベリーの実		
嫌いな物	●草　●飼い葉		

習いごとをひと通りこなし、読書が好きな優等生。両親が別れてしまったせいか、なかなか知らない人とは打ち解けにくいみたい。カミナリが苦手。

ジーナ

誕生日	秋／20日		
年齢	17歳		
身長	158cm	体重	45kg
好きな物	●大きい魚　●タマゴ		
嫌いな物	●草		

別荘のメイドとして、祖母のマーサとともに、ディアの面倒を見ている。キレイ好きで細かいことに気がつき、家事全般は大得意。でも、なぜかお菓子作りは苦手。

マーサ

誕生日	冬／25日		
年齢	56歳		
身長	160cm	体重	68kg
好きな物	●特製チーズ　●特製チーズケーキ		
嫌いな物	●草		

世話好きで子供好き。ディアを孫のジーナと同じくらいにかわいがっている。性格はおっとりとしていて、意外とダンス好き。カエルや虫が大嫌い。

職人の家 MAP⑮

ウッド

誕生日	冬／2日
年齢	60歳
身長	165cm
体重	63kg
好きな物	●鉱石類
嫌いな物	●草 ●失敗料理

ふだんは厳格で弟子に厳しいけど、穏和で優しい一面もある。酒好きで、仕事が終わると、酒場に通っているよ。かわいい孫のサラを、いつも気にかけているんだ。

サラ

誕生日	夏／8日
年齢	18歳
身長	168cm
体重	50kg
好きな物	●クランベリーの実
嫌いな物	●草 ●飼い葉

きっぷのいい姉御肌。男まさりの口調で、言葉はきついけど、面倒見がいい優しい性格。乗馬をするために、ブラウニー牧場に出入りしている。動物が大好き。

さすらいのプラントハンター

バジル

誕生日	春／16日
年齢	21歳
身長	174cm
体重	58kg
好きな物	●ホンタタの根 ●ハーブ
嫌いな物	●草 ●失敗料理

珍しい植物を追い求め、世界中を旅しているプラントハンター。ロナルドの家に居候中。ロマンチストでムードに酔いやすい。寒さに弱いので、冬が大嫌い。

シン

誕生日	夏／10日
年齢	23歳
身長	179cm
体重	72kg

好きな物
●魚料理

嫌いな物
●草 ●失敗料理 ●飼い葉 ●ヨーグルト

人なつっこく、明るく気さくなのんびり屋。釣りが好きで、大工見習いの仕事が終わるとよくメープル湖で釣り糸をたれている。ただし、腕前のほうはイマイチ。

ハヤト

誕生日	冬／10日
年齢	21歳
身長	178cm
体重	63kg

好きな物
●トマト

嫌いな物
●草 ●失敗料理 ●飼い葉

寡黙（かもく）でまじめな大工見習いの青年。シンの弟。手先が器用で、工芸品などを作るのが得意。草花が好きで、意外と照れ屋の一面もあるんだ。

COLUMN

シュガー村

恋愛事情 その1

小さいけれど、人間関係はちょっと複雑なシュガー村。男の子と女の子の間には、いろいろな恋愛事情があるみたい。みんな最初のうちは片想いだけど、物語の進め方によっては、エンディングで主人公と女の子が結ばれたり、両想いになったカップルを見ることもできるんだ。はたして、みんなの恋の行方はどうなってしまうのかな……？

別荘のお嬢様に片想い中のハヤト。無口な彼が告白する日はいつ？

フェミニストのシンは、ひそかにケティのことを想っているみたいだ。

茶店＆酒場 MAP⑰

ウォール

誕生日	夏／21日		
年齢	62歳		
身長	162 cm	体重	53 kg

好きな物
●料理全般

嫌いな物
●草

茶店＆酒場のマスターで、ケティのおじいさん。騒々しいのが嫌いで、店の雰囲気も落ち着いている。その昔、主人公の祖母をひそかに想っていたらしい。

ケティ

誕生日	秋／29日		
年齢	16歳		
身長	152 cm	体重	41 kg

好きな物
●チーズ

嫌いな物
●草　●飼い葉

生意気でおしゃまな喫茶店の看板娘。意外に現実的でしっかりした考えを持っていて、子供扱いされることを嫌う。よく酒場にやってくるシンと仲がいい。

COLUMN

シュガー村
恋愛事情 その2

誰でも恋の話というのは、恥ずかしくて、なかなか話してくれないもの。みんなとなかよくなって、自分の目で恋愛関係を確かめよう！

ここの関係はちょっと複雑。ルーンはお隣の花屋のライラに片想い。ライラはバジルに片想いという三角関係になっているぞ。

サラとカザンは幼なじみの関係。カザンの小さい頃からの想いはかなうかな？

第3章

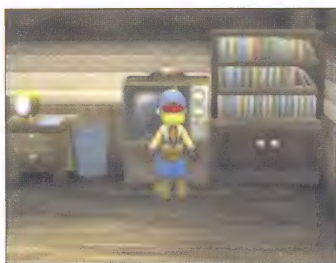
牧場ライフ入門

牧場で暮らしていくためには何をどうすればいいのか？　牧場や村の中でできるいろんな作業から四季のことまで、しっかりと手ほどきしてあげるよ！

出かける前の情報チェック

楽しい牧場生活は、しっかりとした計画があってこそ。そのためにもまず、家を出る前に得られる情報はきちんとチェックしておこう！

一番大切なのは翌日の天気！

朝、自宅で得られる情報の中で一番大切なのは、翌日の天気だ。晴れるなら家畜は放牧させたままでいいけれど、問題は雨のとき。前日の夜までに家畜を全部、小屋に入れる必要があるから、家畜が寝る前に戻ってこないといけない。つまり、翌日の天気は、その日の行動にもかなり影響するんだ。朝一番には必ず、次の日の天気をチェックしておこう！

1日のはじまりには、まずテレビのスイッチを入れる。これを生活のリズムにしよう！

カレンダーとテレビは必ずチェックすること！

自宅の中では、テレビの天気予報のほかにカレンダーで温暖期・雨期・乾期も確認できるよ。それぞれの気候は天気の傾向がはっきりとしているので、期間の変わり目はしっかりと頭に入れておく必要があるぞ。

また、牧場生活に慣れないうちは「質問テレビ」で放送される、牧場生活を送るための基本的な情報に目を通すのもタメになるんだ。

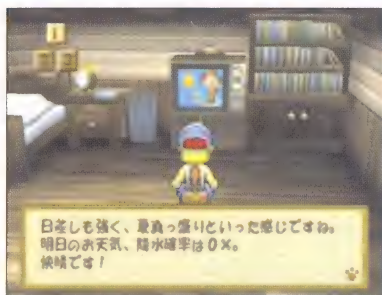
カレンダーは毎日見る必要はないけれど、現在の気候はしっかりと確認しておこう。

ポイント 月末は、翌日の気候がわからない？

カレンダーは現在の月のものしか見られないので、次の月は調べられない。たとえ月末でも、翌日の1日の気候がわからないんだ。P.78からの四季のカレンダーで確認するのもいいけれど、たった3日のことなので頭に入れておこう。夏／1日は乾期、秋／1日は温暖期、冬／1日は乾期と覚えておいてね。

月末にカレンダーを見ても、翌日の気候は残念ながらわからないんだ。

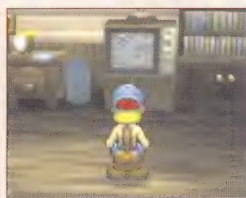
天気はあくまで予報

テレビの天気予報はあくまでも予報なので、はずれることもあるんだ。降水確率0%の予報でも、次の日に雨が降ることもある。特に雨期はその傾向が強いよ。逆に乾期は雨が降らないから、降水確率が高くても雨にはならない。このように気候と天気予報の2つを総合的に考えて、次の日の天気を予想しよう。テレビ番組は全部で3チャンネル。くわしい内容は下の番組表を見てね。

雨期だと降水確率0%の予報どおりに雨が降らなくても、必ずくもりとなる。

テレビ番組表

	1チャンネル(上)	2チャンネル(左)	3チャンネル(右)
午前6時	◆**天気予報** お天気のお姉さんが、季節のあいさつとともに次の日の天気と降水確率を予報してくれる番組。でも、はずれることがあるので要注意。カレンダーで気候を確認後、天気予報と気候の両方を参考にしながら、自分で明日の天気を予想しよう。毎日のチェックを忘れずに。	◆**質問テレビ** 牧場生活に役立つ情報を、お姉さんと人形のゆー君が教えてくれるぞ。牧場生活に慣れてきた人が見ても、意外と知らない情報があるかも。内容は日替わりで変わるんだ。	◆**今日の占い☆** 占い師のお姉さんが毎日、その日のラッキーな星座を発表する占い番組。ラッキー星座に選ばれた人の1日の行動のポイントやラッキーアイテム、またはラッキーカラーを教えてくれるよ。キミの星座がラッキー星座に選ばれたら、占いに合わせて、その日を過ごすのも面白いかもね。
午後9時		◆**今日の風景** 午後9時になると、心をいやす山の風景を放送しているよ。	
午前0〜5時	カラーバー(テストパターン)	カラーバー(テストパターン)	カラーバー(テストパターン)

注意！ 大雨の日はテレビが観られない

雨期のときにだけ降る大雨。この大雨の日は、雨の勢いが強すぎて、テレビが観られなくなってしまうよ。テレビが観られないということは、翌日の天気予報が確認できないということ。カレンダーで気候を確認して、おおまかに予想するしかないね。基本的に雨期の間は家畜を小屋の中に入れておくことがオススメ。

大雨になると、テレビをつけても画面はこのとおり砂あらし……。

ペットは大事なパートナー

1人ぼっちの牧場生活も犬や馬がいれば、さみしくなんかない！　大切に育てれば、とっても頼れるパートナーになってくれるぞ。

かわいいだけじゃない、頼れる仲間

牧場では、ミルクを出す牛やタマゴを産む鶏といった家畜と、仕事を助けてくれるペットを飼うことができるよ。ペットとして飼えるのは、犬と馬の2種類。どちらも最初から牧場にいるわけじゃなく、なかよくなってから飼えるようになるんだ。そして愛情たっぷりに世話をしてあげると、犬は牛を追ってくれるし、馬は乗れるようになって、とても役に立つんだ。

犬は単なるペットじゃない。慣れれば、牛を追う犬として仕事を手伝ってくれるんだ。

犬

村のあちこちに出現する犬は、なかよくなれば牧場で飼うことができるよ。大切にかわいがって、立派な犬に育てよう！

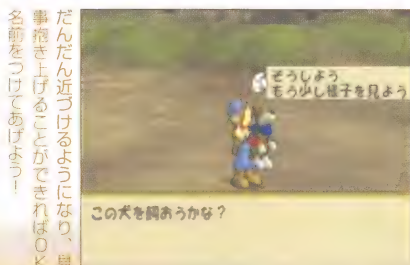
飼うには？　■顔見知りから、なかよしに……

牧場や村のあちこちで見かける2匹の犬。どうやら誰かのペットということではないらしい。なかよくなれば、この2匹のうち1匹を飼うことができるようになるぞ。

なかよくなるには、ただ会って顔を覚えてもらうことも大切。1回会うごとに愛情度が少しだけアップするよ。次に、毎朝自宅横のエサ入れに食べ物を入れておくこと。エサは基本的に何でもいい。とにかくあげることが大切なんだ。

毎日会ってエサをあげてると、だんだん犬も慣れて近づけるようになる。抱っこできれば、その犬を飼えるんだ。ちなみに、飼わなかったほうの犬は、その時点で村からいなくなるよ。

- ●1日一度は顔を会わせる。
- ●エサ入れに食べ物を入れ続ける。

最初は遠くから様子をうかがうだけの犬。とにかくエサをあげていこう。すると……。

だんだん近づけるようになり、見事抱き上げることができればOK。名前をつけてあげよう！

世話は？ ●エサだけは雨の日でも必ず毎日あげよう！

犬は愛情度をアップさせていけば、どんどんかしこくなるぞ。逆に、愛情度が低いと家出してしまうこともあるから注意しよう。

忘れてはいけないのは、毎日必ずエサ入れにエサを入れておくこと。雨の日に自宅の中に入れたときでも、忘れちゃダメだよ。エサはミルクと魚が好物で、愛情度がアップするんだ。でも、嫌いな草や飼い葉、失敗料理をあげても、ダウンすることはないからね。

注意！ 犬は死なせると二度と飼えない！

エサを忘れたり、雨にぬらし続けると、犬は病気になる。その後も7日間放っておくと、死んでしまって二度と飼えなくなるぞ。必ず動物の薬で治そう。

犬の愛情度をアップダウンさせる行動は？

●アップする

- エサをあげる
- 指笛（L1ボタン）を吹いて呼ぶ
- 抱き上げる

●ダウンする

- 雨の日に外に放っておく
- カマやクワをふるう
- エサを忘れる
- 寝ているときに起こす

訓練すると… ●牛追いの効率が大幅アップ！

愛情度がアップすると、犬はかしこくなり、放牧中の牛を追うようになる。さらに、ジャンプ力や走るスピードも上がるんだ。指笛（L1）を吹いたときの反応も早くなるぞ。

また、たて笛で犬に「スワレ」や「フセ」などの行動を指示することもできるぞ。指示できる行動は右の表を見てね。（ ）内は方向キーによるコマンド入力を示しているよ。

●たて笛で指示できる犬の行動

行動	コマンド	内容
スワレ	（↑←↓）	短い時間待機
フセ	（↑↓↓）	長時間待機
ツケ	（←→→）	後についてこさせる
オエ	（→←→）	牛を追わせる
ジャンプ	（←↑→）	ジャンプさせる
チンチン	（↓↑↑）	前足を上げさせる

ポイント 犬小屋の効果は？

犬小屋は、職人の家で頼むと作ってくれるよ。犬小屋があれば、犬を雨の日に出していても病気にならないんだ。でも、機嫌は悪くなるので気をつけよう。小屋の中から出したいときは、指笛を吹くか、エサ入れにエサを入れれば出てくるぞ。

犬小屋ができれば、雨の日に犬を出したままでも大丈夫。

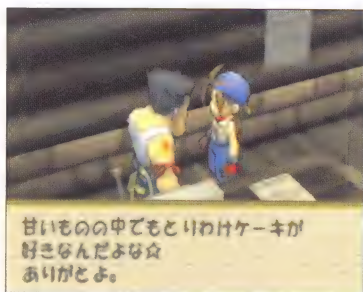
第3章 牧場ライフ入門

馬

ブラウニー牧場にいる馬は、アルバイトをしてなかよくなればもらうことができるぞ。馬に乗って自由に村中を駆けめぐろう！

飼うには？ アルバイトで馬に好かれよう！

馬をもらうには、まずブラウニー牧場でアルバイトをして、馬の愛情度をアップさせよう。そのためには、話しかけて、ブラシをかけてあげるんだ。また、カザンとなかよくならないと、馬はもらえないよ。カザンには好物の甘い物をプレゼントしよう。

馬とカザン、両方となかよくなったら、主人公の牧場までカザンが馬を届けてくれる。飼える馬はブラウニー牧場にいるどれか1頭だけだ。

料理ができないなら、カザンへのプレゼントは、はちみつがオススメだよ。

世話は？ ただ乗るだけでも愛は伝わる

愛情度がハート1つ以上にアップすると馬に乗れるようになる。愛情度を上げるには、指笛（L2）で呼んで話しかけ、ブラシをかけよう。馬に乗れるようになった後は、ただ乗るだけでも愛情度は上がるよ。もちろん、毎日のエサを忘れてはダメ。また、雨の日に外に出していると愛情度がダウンし、病気にもなるので注意！

指笛を吹いて馬を呼ぼう。自分から近づかなくても、馬がそばに来てくれるよ。

馬の愛情度をアップダウンさせる行動は？

●アップする

- 晴れかくもりの日に放牧する
- ブラシをかける
- 指笛（L2）で呼ぶ
- 乗る

●ダウンする

- 雨の日に放牧する
- カマやクワをふるう
- エサを忘れる
- 寝ているときに起こす

1日中走り回ってもエサは食べている！

馬と同じ飼い葉をエサにしている牛は、牧草地に放しておけば、勝手にエサを食べているよね。ところが、馬の場合、1日中走り回っていたら、エサを食べるヒマはないのではと思うけれど、心配はいらないよ。外にいるというだけで、ちゃんとエサを食べていることになっているんだ。

朝から晩まで、遠い場所まで馬に乗っていっても、エサの心配はいらないよ。

訓練すると… 乗るほどにスピードはアップする

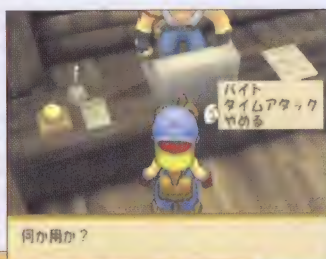
愛情度がアップすると、乗ったときの馬のスピードもどんどんアップして、牧場の柵を飛び越えられるようになるよ。スピードは全部で3段階。ハート2つから1つ増えるごとにスピードの段階が上がるんだ。とにかく、どんどん乗って、今までどおりにエサをあげたり、呼びかけてあげよう。

また、馬で村を走り回ると、一度馬から降りた後で戻ろうとして再び乗馬するときがあるよね。この場合、馬はまだ目的地とは反対側を向いたまま。こんなときは、馬に乗ってから方向転換をするよりも、まず主人公が行きたい方向を向こう。それから指笛を吹き、馬を主人公側に振り向かせてから乗ったほうが時間を短縮できるよ。細かいテクニックだけど、覚えておこう。

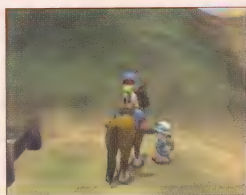
愛情度を示すハートの数は資産表で確認できるよ。まだハートがないときは馬には乗れないんだ。

ポイント タイムアタックにチャレンジ!!

馬の愛情度が高くなり、カザンととてもなかよくなると、ブラウニー牧場でタイムアタックすることができるよ。自分の馬に乗って、ブラウニー牧場を3周した速さを計るんだ。柵にぶつからないように、コースの内側を走るのがコツ。午前8時から午後5時まで何度でもチャレンジできるぞ。

➡タイムアタックをやりたいときは、カウンターごしにカザンに話しかけよう。

⬅タイムアタックの自己ベストは、資産表で馬のハートマークの下に表示されるよ。

注意! 馬に乗ると、できないこともある

エリア間の移動に便利な馬だけれど、乗っているとできないことがいくつかあることも覚えておこうね。まず、馬の上からは人に話しかけたり、プレゼントを渡すことができない。また、アイテムウインドウを開いて時間を確認することもできないんだ。これらのコマンドは、一度馬から降りて選んでね。

馬に乗っていると、村人に会ってもあいさつできないので、一度降りよう。

第3章 牧場ライフ入門

作物を育てよう

作物と畜産物は、牧場での収入の二本柱。しかも、牧場を始めたばかりの頃は作物に頼るしかないよね。しっかり育てて、確実にお金を稼ごう！

季節は関係なく、全部で4種類

牧場で育てられる作物は、ジャガイモ、トマト、トウモロコシ、パンの実の4種類。どの作物も季節に関係なく、1年中育てられるけれど、季節によって育つ早さが違うんだ。畑にできる場所は決まっていて、2×4本を植えることのできるブロックが全部で8つ。合計64本の作物の苗を育てられるよ。季節ごとの成長期間のくわしい情報は、P.78からの四季のカレンダーを参考にしてね。

見事に畑一面に作物が実った！　作物を育てるには、毎日の水まきが大切。

大切に世話してあげよう

基本的な作物の育て方は、畑をクワで耕し、そこへ種をまき、毎日水をまくこと。これらの3つの作業には、それぞれ注意点があるので覚えておこう。

まず、耕した畑は雨が降ると元に戻ってしまうので、種をまく日に耕すようにしよう。

また、雨の降っている日に種をまくと、種が流されて芽が出ないことがあるので要注意！　さらに、大雨のときは種が流される確率が高くなるんだ。

水をまく作業を忘れてしまうと、その日数分だけ作物の成長が遅れてしまうぞ。乾期のときや3日間で1度もまかなかった場合は、確実に枯れてしまうので気をつけよう。

●土を耕す

まず、クワで畑を1マスずつ耕そう。耕すのは1回でOK。耕した畑は、雨が降ったら元に戻ってしまうよ。

●種をまく

花屋で種を買ったら、耕した畑に1マスずつまく。雨の日にまくと流されてなくなってしまうことがある。

●水をまく

種をまいた後は必ず1日1回、じょうろで水をまく。水は、鶏小屋の前の井戸でくんでこよう。

大地の恵みに感謝！　収穫のときが訪れる

作物が無事枯れずに育つと、待ちに待った収穫だ。収穫するときは、作物の前で○ボタンを押そう。もし、カマを使って収穫しようとすると、苗ごと刈り取ってしまい、実が収穫できなってしまうぞ。

また、ジャガイモ以外の作物は、毎日水をまいていれば、3～4日で再び実をつけるので、1回種をまけば何度でも収穫できるんだ。

ただし、毎日水まきをしていても、何度か収穫を繰り返していると、寿命で枯れてしまうこともあるので覚えておいてね。

作物の前に立って○ボタン。別の作物を収穫するために、R1ボタンで持ち物入れにしまおう。

注意！

便利なスーパーカマは、よーく考えて使おう

道具屋で売っているスーパーカマは、主人公の前方横3マスを一気に刈り取れるスグレモノ。牧草を刈るときは威力を発揮するけど、作物に使うときは困る場合もある。作物が1本だけ枯れてしまった場合、周りの健康な作物まで刈り取ってしまわないようにするには、ひと工夫しないとダメなんだ。右の写真の位置でスーパーカマをふるえば大丈夫だよ。

この位置の、この向きで使えば、スーパーカマでもOKだ！

作物の値段と収穫日数（カッコ内は再収穫までの日数）

作物	収穫日数 春・秋	収穫日数 夏	収穫日数 冬	種の値段	出荷額
ジャガイモ	4日	4日	4日	20G	60G
トマト	8日（3日）	6日（3日）	10日（3日）	30G	80G
トウモロコシ	10日（4日）	7日（4日）	12日（4日）	30G	120G
パンの実	9日（4日）	7日（4日）	11日（4日）	40G	100G

鉱石が掘れる

牧場の畑をクワで耕していると、鉱石などを見つけられるよね。銅とか鉄鉱石が多いけど、なかには貴重で値段の高いものもあるんだ！

同じ場所を何度でも掘ろう

牧場の畑にできる場所をクワで耕すと、ときどき銅などの鉱石や、ポンタタの根やコインが見つかることがあるよね。でも、この確率は完全にランダム。つまり同じ場所を何度も掘ろうが、どんどん違う場所を掘ろうが、出る確率は変わらないんだ。ただ、銅は出やすく、レアメタルは出にくいなど、鉱石類の種類によって出現する確率は違っているよ。

鉱石は地面を何度掘っても出てくる。体力に気をつけて掘ってみよう。

掘れる地面は全部で3カ所

地面を掘れる場所は、主人公の牧場の畑のほかに、女神の泉の奥と聖なる大地があるよ。でも、どこの場所で掘っても、鉱石の出現率は変わらないんだ。

また、鉱石のほかにもポンタタの根や力の木の実も掘り出すことができるぞ。掘り出した鉱石は、職人の家か道具屋で買い取ってもらうか、鉱石好きの村の人にプレゼントしよう。

女神の泉で掘れるポイントはココ！　ブルーミスト草の花専用の畑なんだ。

地面から掘り出せるもの

アイテム	出荷額	アイテム	出荷額
銅	40G	レアメタル	180G
鉄鉱石	60G	石灰石	40G
ブルーロック	90G	ポンタタの根	80G
ムーンライトストーン	100G	コイン ※手に入れると同時に所持金に加算される。	10G

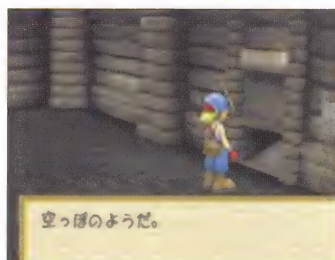
※このほかにも、力の木の実が掘り出されることもある（くわしくはP.153参照）。

第3章 牧場ライフ入門

アルバイトを体験

家畜を飼うためには、まずブラウニー牧場でアルバイトをするのがオススメ。世話の仕方を覚えられて、家畜を買うお金まで貯められるぞ！

時給は50Gで、特別手当も？

ブラウニー牧場ではアルバイトができるよ。午前8時から午後5時までの間にブラウニー牧場のショップに行ってカザンにカウンターごしに話しかけよう。仕事の内容は、馬と牛にブラシをかけて、エサ箱に飼い葉を入れ、牛のミルクをしぼること。時給は50G＋特別給で、しぼったミルクはおみやげにもらえるんだ。さらに、あまった飼い葉を持ち出すこともできるぞ。

ブラウニー牧場の飼い葉は、なくなるまでとろう。エサ箱に入れた後、あまりを持ち帰るのだ！

道具はなくても大丈夫！

アルバイトができるのは、晴れかくもりの日のみで、雨の日はできないんだ。当然、定休日の木曜日もできないからね。

また作業には、牛のミルクをしぼるための乳しぼり器、牛と馬のブラッシングをするブラシを使うことになる。でも、アルバイトをするときに、それらの道具を持っていなくても大丈夫。道具は2つともカザンが貸してくれるよ。

アルバイトを始めると、アイテムの装備欄の道具は貸し出されたブラシと乳しぼり器だけになるよ。

家畜の世話に慣れて、馬をゲット！

アルバイトはブラシがけや乳しぼりが体験できるから、いい勉強になるね。そのうえ、お金も稼げて一石二鳥。さらに、馬の愛情度をアップさせていけば、カザンから馬をもらえるよ。牧場生活が始まったら、すぐにアルバイトに通うのがオススメ。

最初はおっかなびっくりの馬の世話だったけど……。

何日も通えば、馬も主人公に慣れてくるぞ。

第3章

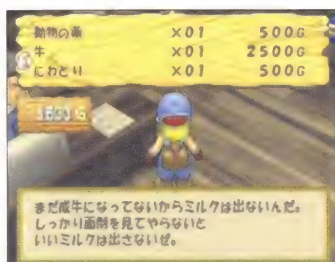
牧場ライフ入門

家畜を飼おう

牛や鶏の家畜を飼えるようになったら、牧場も本物。毎日おいしいミルクやタマゴを出してもらって、毎日の生活を助けてもらおう。

最初の家畜はブラウニー牧場で買う

家畜はペットと違って、お金さえ払えば、最初から飼うことができるよ。牛も鶏もブラウニー牧場で売っているんだ。エサをあげ、愛情をもって育てれば、立派な畜産物も産んでくれて、生活も助けてくれる。

もうひとつペットと違うのは、数に上限はあるけれど、増やすことができるということ。そして、育った家畜を売ることもできるんだ。

家畜はブラウニー牧場でお金を払って買う。買った家畜はもう自分の牧場の小屋にいるよ。

鶏

値段も安く、増やすのも簡単と、鶏はお手軽な家畜。でも、世話の仕方や増やし方など、覚えることはいっぱいあるよ。

世話は？ ●エサは決まったエサ箱に！

鶏の世話は基本的にはエサをあげるだけで十分。しかも晴れた日やくもりの日は、小屋の外で飼えば、エサもいらないよ。問題は小屋の中で飼うとき。それぞれの鶏のエサ箱は決まっているから、そこにきちんと入れるように注意してね。そうしないと、鶏はたちまち機嫌が悪くなり、下手をすると病気になってしまう。病気になると、動物の薬を使わないと治らないよ。

エサは飼い葉のように作ることはできない。ブラウニー牧場で、1個10Gで売っているよ。

⬅エサ箱の前で調べれば、鶏の名前が出るよ。よく確かめて、みんなにエサをあげようね！

➡外で飼うときは小屋の前で十分。牧草地まで運ばなくても、ちゃんとエサは食べてるよ。

鶏の愛情度をアップダウンさせる行動は？

●アップする

- 晴れかくもりの日に小屋の外に出す

●ダウンする

- 雨の日に外に出す
- カマやクワをふるう
- 小屋にいるときエサを忘れる
- 寝ているときに起こす

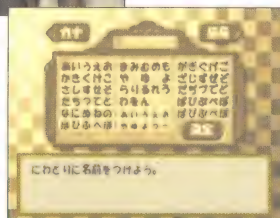
増やし方は？ ● ふか器に入れて最大6羽まで

鶏は買った翌日からタマゴを産むよ。このタマゴを鶏小屋のふか器に置くと、3日でひよこがかえるんだ。さらにひよこから鶏になるのに7日と、合計で10日かかるよ。タマゴの値段が1個50Gだから、鶏を500Gで買っても元をとるのに、同じ10日かかる計算になるよね。でも、最初に500Gのお金を用意しなくてもいいから、ふか器のほうがオススメだよ。

小屋の中のふか器はここ。鶏を増やすときにタマゴを置こう。鶏が6羽になったら、もう置けないよ。

3日

ひよこ

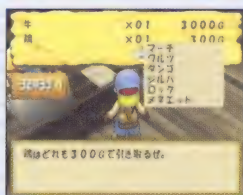
7日

ふか器で3日たっても、小屋に入らないと、ひよこは生まれないよ。小屋に入ると名前を付ける画面になる。

出荷物は？ ● タマゴは50G、でも金のタマゴは出荷できない！

鶏が産むタマゴは全部同じで、値段は50G。別荘や茶店で買ってくれるよ。また、愛情いっぱいに育てられた鶏は機嫌がいいと、ときどき金のタマゴを産むんだ。金のタマゴは売ることはできないけど、食べるとタマゴよりもずっと大きく体力を回復してくれるよ。だけど、その栄養は熱に弱いので、調理するとふつうのタマゴと同じになることを忘れないでね。

金のタマゴをジーナにプレゼントすると、大喜びでその効果や特徴を説明してくれるんだ。

鶏を出荷するのはやっぱり損？

ブラウニー牧場では鶏を300Gで買い取ってくれるよ。鶏を出荷するよりも、タマゴを売り続けるほうが明らかに得なんだけど、毎日タマゴを取る必要がなくなるよね。収入は少なくても、手間をかけたくない場合は、鶏を育てては出荷する方法もあることを覚えておくといいよ。

買ってくれるのは成長した健康な鶏のみ。ひよこや病気の鶏はだめだよ。

牛

牛が飼えるようになれば、もう立派な牧場。愛情込めて世話をして、最高のミルクを出荷しよう！

世話は？ ■道具がないと始まらない！

ブラウニー牧場で、中牛が2500Gで売っているよ。中牛はまだミルクを出せないので、大牛に育てなければいけないんだ。そのためにも、あらかじめブラシも買っておこう。ルーンの道具屋で500Gで買えるよ。

毎日ブラシをかけ、声をかけてあげる。小屋の中にいるときはエサの飼い葉をあげるのを忘れないこと。そして、晴れた日やくもりの日には外の牧草地に出してあげると、牛は一番喜んでくれるんだ。病気になったときは、ほかの動物と同じように、動物の薬を使うんだよ。

こうして大事に大牛へと育てたら、ルーンのお店で乳しぼり器（1800G）を買って、お乳をしぼってあげよう。ミルクの質は愛情度がアップするほど上がっていくよ。

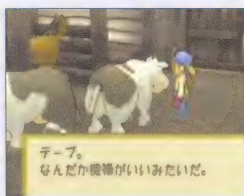
←ブラシで体をふいてあげる。ブラウニー牧場のアルバイトで経験していれば、もう慣れているはず。

→大牛になってミルクを出すようになれば、お乳をしぼってあげても喜んで、愛情度はアップするよ。

牛の愛情度をアップダウンさせる行動は？

●アップする	●ダウンする
・話しかける	・カマやクワをふるう
・ブラシをかける	・小屋にいるときにエサを忘れる
・晴れかくもりの日に放牧する	・雨の日に外に出す
・乳をしぼる	・寝ているときに起こす

効率よく牛を誘導するコツは？

牛の放牧で一番困るのは、牛を思った方向に押すことだね。犬がまだ牛を追ってくれないときに、牛をうまく小屋にしまうには、まず声をかけよう。すると牛は、主人公のほうに向かってくるので、小屋の入り口近くまで引き寄せて、最後に押せばいいんだ。押すときは左スティックを軽く倒すのがコツだよ。

声をかけられた牛は、しばらく主人公に向かって歩くようになるよ。

増やし方は？ ● 種つけより買い足して増やそう

牛も鶏同様、新しく買い足すほかに、産んで増やす方法があるよ(5頭まで)。ただ、鶏がまったくお金がかからずに増えていくのに対し、牛を妊娠させるためには、ブラウニー牧場で牛の種を2000Gで買ってこなくちゃいけないんだ。しかも、妊娠中の牛はミルクを出さないし、産まれた牛も子牛から世話を始めないといけない。だから、手間を考えても、かかるお金を考えても、牛を増やす場合は絶対に、買い足したほうが得なんだ。

←牛の種を使うことができるのは、大牛だけだよ。種を付けたら、10日間はミルクがとれなくなるんだ。

→牛は鶏と同じく売ることもできるよ。値段は3000～5000G。いい牛ほど高く売れるんだ。

種付け牛

10日

5日

7日

大牛

出荷物は？ ● 4種類のミルクがとれるよ

牛がミルクを出すのは大牛になってから。最初は小さくて安いミルクSしか出さないけど、愛情が深まるにつれて、高いミルクを出すようになるよ。そして、ミルクLを出す牛を、天気のいい日に外に出しておくと、機嫌がいいときにミルクGを出すこともあるんだ。ただし、飲めるのはミルクSのみ。ほかのミルクは高くは売れても、そのまま飲むことはできないんだ。

やった！ミルクGだ。これでチーズを作るとマーサの大好きな特製チーズになるよ。

出荷物の値段

出荷物	値段	出荷物	値段
ミルクS	150G	ミルクL	300G
ミルクM	200G	ミルクG	400G

道具を使いこなそう

牧場生活を上手に送るためには、いろんな道具を使いこなさないと難しいよ。うまく使いこなして、作業の効率をアップさせよう！

道具は装備して□ボタンで使う

道具は、基本的に装備という項目に入るアイテムで、アイテムウインドウを開いて切り替えるか、R2と方向キーを使って装備して、□ボタンで使うんだ。釣り竿やたて笛のような例外的なアイテムの操作は下の表を参照して使ってね。また、動物の薬、牛の種、作物の種も装備して□ボタンで使うけど、道具ではないので、表には入れていないよ。

道具の使い方と入手方法

道具	使い方	入手方法
クワ	土を耕す。このとき、鉱石などが出てくることもある。種をまいた場所に使うと、ただの畑に戻る。動物に使うと愛情度がダウンする。	最初から持っている。
じょうろ	水をまく。1回の水の補給で、99回水をまける。	最初から持っている。
カマ	目の前の1マス分の牧草や作物などを刈る。牧草は3回刈ると、自動的に飼い葉が1個増える。動物に使うと愛情度がダウンする。	最初から持っている。
スーパーカマ	目の前の横3マス分の牧草や作物などを刈る。牧草は1回刈ると、自動的に飼い葉が1個増える。動物に使うと愛情度がダウンする。	道具屋で最初から売っている（4500G）。
乳しぼり器	健康な大牛に使うと、ミルクをとることができる（1日1回）。	道具屋で最初から売っている（1800G）。
ブラシ	牛や馬の体をこする（愛情度がアップする）。	道具屋で最初から売っている（300G）。
釣り竿	魚を釣るのに使うが、あまり丈夫ではなく、大きな魚は釣り上げられない。使うときは○ボタンと左スティックを使用する（くわしくはP.70参照）。	シンとなかよくなっていれば、茶店＆酒場エリアに行ったときに、もらうことができる（シンが釣りをしている時間帯であること）。
スーパー釣り竿	丈夫な釣り竿。ふつうの釣り竿よりも大きい魚を釣ることができる。操作方法は釣り竿と同じ。	4匹以上魚を釣って、シンとかなりなかよくなり、魚釣りをしているシンに話しかけると、道具屋で売り出される（4500G）。
スーパーデラックス釣り竿	スーパー釣り竿よりも、さらに丈夫な釣り竿。この竿で釣れない魚はない。操作方法は釣り竿と同じ。	条件を満たせば、ハヤトに作ってもらうことができる（くわしくはP.96参照）。
たて笛	音楽をかなでたり、訓練された犬に指示を出すことができる。吹くときは○ボタン。音階の操作には方向キーを使う。	ルーンとなかよくなっていれば、土曜日の昼に茶店＆酒場エリアに行くと、もらうことができる。

自然の恵みをゲット

シュガー村の山や森には自然の恵みがいっぱい！　収入源になるほかにも使い道はたくさんあるぞ。季節ごとに違った収穫物を楽しもう！

季節で収穫物は変わる！

シュガー村のあちこちの森では、たくさんの収穫物が採れるよ。収穫できるのは、同じベリー類でも、ベリーベリーの実は春と夏の月、ブルーベリーの実も春と夏の月、クランベリーの実は夏と秋の月と、収穫できる季節が異なるんだ。また、採れるエリアは、別荘・職人の家・茶店＆酒場・女神の泉・聖なる大地エリアの5カ所と決まっているよ。

ブルーベリーの実が採れる季節は春と夏の月。収穫できる季節にたくさん採っておこう。

花やベリーは毎日採ることはできないよ

花やベリー類、キノコなどには生育期間があって、採った翌日にすぐまた採ることはできないよ。次に採れるまでに3～5日間ほどかかるんだ。ベリー類の場合、枝→小さな実→大きな実というように、成長する過程が見られるよ。また、薬草とハーブ、草、クルミは同じ場所にランダムでどれかが生えてくるので、ほかの収穫物のような生育期間はないんだ。

生育期間は収穫物によって違うので、くわしくはP.78からの四季のカレンダーを参考にしよう。

●花＆ベリー類の成長過程

ピンクキャットミント草

クランベリーの実

種類によって出荷できる店もいろいろ

自然の恵みの収穫物は、それぞれ種類によって買い取ってくれる場所が違うんだ。食品店は作物、花屋は花のように、お店ごとに扱っている収穫物は異なるけれど、なかには意外なお店で意外な品物を買い取ってくれる場合もあるぞ。特に茶店＆酒場は昼と夜とでは買い取る品物が違うので、売りに行くときは時間に注意しよう。

ちょっと意外だけれど、道具屋では鉱石のほかに薬草やミルクも買い取ってくれるよ。

釣りにチャレンジ！

釣りは、シュガー村でもっとも難しいけど楽しめるレジャーかも。大物を釣れば、気分もいいぞ！　さらには村も救えるかもしれない!!

メープル湖に釣り糸をたらそう

釣りはもちろん、釣り竿がないとできないぞ。釣り竿はシンからもらえるので、早くなかよくなって釣りに挑戦しよう。釣りができる場所は、メープル湖の湖畔(こはん)だけ。釣り竿を使うときは、□ボタンで手に持って、○ボタンと左スティックで操作するんだ。○ボタンを押している間は竿を振り上げ、離すと投げる。投げる距離は振り上げる（押している）時間で決まるんだ。

釣りができるのは、この湖だけ。湖畔で釣り竿を装備して、□ボタンを押すと、準備OK！

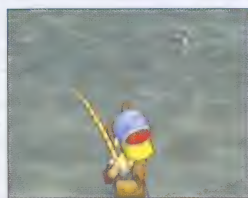
ヒットしたら魚の動きに合わせる！

釣り糸を湖にたらしたら、水面に魚影が見えるようになるので、左スティックで竿を左右に振ったり、○ボタンで糸を巻き上げて、ウキを魚影に近づけよう。

何かがかかる（ヒットする）と、ウキの周りに獲物(えもの)の動きを示すカーソルが表示されるぞ。獲物の動く方向に合わせて左スティックを動かしながら、○ボタンでリールを巻き続けよう。

何かがヒットすると、ウキの周囲にカーソルが表示され、コントローラが振動するぞ。

ポイント　魚釣りのコツを伝授

魚をどんどん釣るには、まず獲物が魚かどうかを早く見きわめることが肝心だ。魚のほうが少しウキの動きが激しいので、何度か釣っていれば必ずわかるようになるよ。また、水しぶきをあげる獲物は必ず魚なんだ。この水しぶきをあげたときに、一瞬だけ○ボタンでの巻き上げを止めると、逃げられにくくなるよ。

水をはねあげるのは、釣られまいと抵抗する魚ならではの動きなんだ。

気候やポイントでも釣れる物は変化

魚をたくさん釣るためには、釣れる気候やポイントも覚えておこう。下の表にあるように、乾期のほうが少しだけ魚がかかりにくいよ。また、遠くに投げるほど大きな魚が釣れやすくなっているよ。ただし、大きな魚はふつうの釣り竿では釣れないんだ。まずは近くのポイントで小さな魚をたくさん釣ろう。そして、スーパー→スーパーデラックスと釣り竿をレベルアップさせて大物を狙うのだ。

また雨期には、わずかな確率だけど、力の木の実が釣れることがあるぞ！

ゴミも釣れやすいけど、ふつうの釣り竿では、間近のポイントで小さな魚を狙うしかない。

メープル湖で釣れる物

釣れる物	特　徴	温暖期	雨期	乾期
あきカン	ただのゴミ。釣った後、自動的にしまってしまうが、アイテム欄には残らない。	20%	30%	10%
ながぐつ	ただのゴミ。釣った後、自動的にしまってしまうが、アイテム欄には残らない。	30%	15%	20%
小さい魚	約8～17cmくらいの魚。売ることはできないが、料理すれば食べられる。	30%	20%	5%
中くらいの魚	約17～33cmくらいの魚。80Gで売ることができる（酒場・別荘）。料理すれば食べることもできる。	20%	15%	15%
大きい魚	約33cm以上の魚（最大は50cm台後半くらい）。120Gで売ることができる（酒場・別荘）。料理すれば食べることができる。	※スーパー釣り竿かスーパーデラックス釣り竿でないと釣れない。		

ポイント

珍しい獲物にも挑戦しよう！

メープル湖で釣れる魚は、基本的には大・中・小の3種類。このほかに村を救うために釣る幻の魚（くわしくはP.96参照）がいるけど、実はまだ隠された珍しい魚もいるんだよ。それは「超大きい魚」と「キテレツな魚」の2種類。どちらもスーパー釣り竿以上じゃないと釣れないんだ。ぜひチャレンジしてみよう！

「超大きい魚」も「キテレツな魚」も釣れば「幻の魚」同様、魚拓が残るよ。

働きすぎに注意！

あれもやりたい、これもやりたいと、ついついがんばりすぎて、倒れてしまうのは考えもの。無理をせず、休けいしながら働こう！

働くと体力が減って疲労がたまる

道具を使って仕事をすると、体力が減って疲労がたまるんだ。体力の減り方や疲れ方は、使う道具によって違ってくるよ。また雨の日や夜に働くと、さらに体力は減りやすく、疲れやすい。左の表はおもな道具を使った場合の体力・疲労度の変化を示しているよ。

表の数字は最初の体力と疲労度の最高をそれぞれ100と考えた場合の割合。体力が0になると道具が使えなくなって、1時間ごとに疲労度が+2ずつたまっていくから注意してね。

おもな道具を使った場合の体力の減少と疲労度

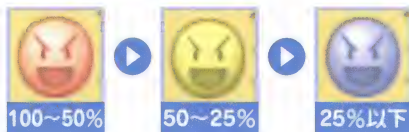
条件		クワ·カマ じょうろ	ブラシ	乳しぼり器	スーパーカマ
通常	体力	−2	−2	−3	−4
	疲労度	+0	+0	+0	+0
夜	体力	−3	−7	−3	−4
	疲労度	+2	+2	+3	+4
雨（昼）	体力	−4	−4	−6	−6
	疲労度	+4	+4	+6	+6
雨（夜）	体力	−4	−4	−6	−8
	疲労度	+5	+5	+6	+8

自分の体は自分でチェック！

現在の体力と疲労度は、アイテムウインドウの顔アイコンで知ることができるぞ。顔色が赤いときは体力が多く、青いときは低い。また、疲労度は顔の表情が悪くなるにつれ、たまっている様子がわかるんだ。また、体力の減り方は、汗をふくなどの道具を使ったときの主人公の動きでもチェックできるよ。

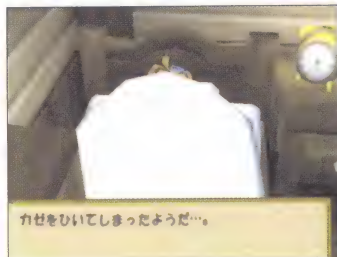
体力0は疲労がたまりやすく危険！0になったら何かを食べて、すぐに危険な状態から回復しよう！

●疲労度のたまり方

●体力の減り方

●体力減少時の主人公の動作

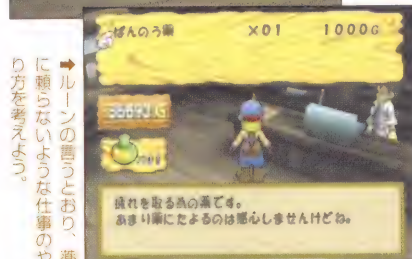
疲れがたまるとカゼをひく

体力が0になると道具は使えなくなり、疲労がたまりやすくなる。では、疲労がたまるとどうなるのか？　実はカゼをひく確率が高くなるんだ。カゼをひくと丸1日寝込んでしまい、その日は家畜や作物の世話ができなくなるぞ。

カゼをひいているうちに、家畜が死んだり、作物が枯れることもある。疲労をためないように、いつも気をつけようね。

疲れがたまって、とうとうダウン。カゼをひいてしまう前に、早めに回復するように心がけよう。

回復するにはまず睡眠、次に食事

体力と疲労の回復に一番効果があるのは、寝ること。1時間寝れば体力が20%、疲労度が10%回復するぞ。次が食べること。特にチーズ類は栄養満点。ただし、疲労度は食べ物では回復しないので、薬草やハーブ、ばんのう薬を飲むしかないんだ。さらに、自宅を増築していれば、お風呂に入っても体力が回復する。トイレにもほんのわずかだけど回復効果があるよ。

⬅茶店&酒場では食事メニューが充実。手軽に体力回復ができるんだ。

➡ルーンの言うとおり、薬に頼らないような仕事のやり方を考えよう。

体力&疲労度の回復方法

- 睡眠をとる
- 食べ物を食べる（体力のみ）
- 薬草・ハーブ・ばんのう薬を飲む（疲労度のみ）
- お風呂またはトイレに入る（体力のみ）

ポイント　力の木の実で体力は最大2倍になる

湖で釣るなどして手に入る力の木の実。1個食べると、体力のMAX値が20%、疲労度のMAX値が少しだけ上がるよ。力の木の実は最高5個まで手に入れることができるから、全部手に入れると体力のMAX値は最初の2倍に増えるんだ。力の木の実のくわしい入手法は、P.153のアイテム一口メモを見てね。

どこで力の木の実を採ったか、資産表で確認することができるよ。

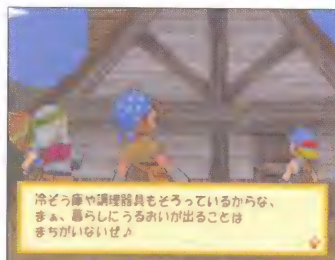
第3章　牧場ライフ入門

増築して料理を楽しもう

増築は10000Gと、もっとも高い買い物だね。だけど一度増築すれば、1つの物語を終えても引き継がれるよ。

増築は10000Gの価値がある！

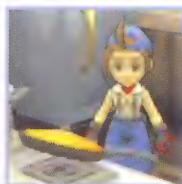
職人の家で10000Gを払えば、増築を頼めるよ。お金はかかるけど、その価値は十分にあるんだ。冷蔵庫付きのシステムキッチンでは、食料の保存と料理ができるようになるし、お風呂やトイレでは体力が回復するからね。ただし、トイレの効果はほんのわずかだよ。

また、冷蔵庫で保存できるのは食べられるものだけ。花や鉱石は入れられないんだ。

増築を頼むと、その翌日の朝にはできあがっている。シュガー村の職人はスゴ腕なのだ！

料理はいためる・煮る・焼くの3種類！

増築してキッチンができると、右に示した3種類の道具が用意されているよ。使いたい道具の前で○ボタンを押して、方向キーで使う材料を決めて（3個まで）、スタートボタンで料理開始。冷蔵庫に入れた材料は、一度取り出さないと料理に使えないよ。どんな料理ができるのかは、P.143のレシピリストを参考にしてね。

←キッチンのほかにも、体力を回復してくれるお風呂など、増築するといいことがいっぱい。

→冷蔵庫を使うときは、前で○ボタン。食べ物を保管できる数が倍に増えるんだ。

フライパン

めだま焼きやいろいろな具の入ったオムレツ、魚料理などのほか、ふわふわパンを使うとサンドイッチもできるよ。

なべ

タマゴを入れれば、ゆでタマゴ。ミルクを入れればホットミルクからチーズ、スープまでできる。ジャムもなべで作るんだ。

オーブン

一番使い方が難しい器具。材料を1つしか入れないと必ず失敗するよ。プリンやケーキを作ることができるんだ。

ぼくもの3コラム②

シュガー村には自然がいっぱい

村にいる小動物も観察しよう

仕事や村を救うために、一生けんめい村の中を駆け回るのもいいけど、たまには足を止め、村の自然に目を向けてみてはどう？　同じようなことをハヤトも言っていたよね。ハヤトが話していたのは花のことだったけど、村で見かける家畜やペット以外の小動物は何種類ぐらい見たかな？

村の中では、下に紹介しているように全部で4種類の小動物を見ることができるよ。また、救済プランのイベントを起こすことで、青い鳥やテンのシロちゃんを見られるんだ（P.102・P.104参照）。

村中いたるところを飛んでいるので、もっとも見かけやすいよね。でも、飛んでいるのは午前6時から午後4時まで。また、春と夏にしか飛んでいないんだよ。

春から夏にかけての雨の日に、牧場や森の中で見かけることができるよ。牧場では牧草地をカマで刈ったときに、よくピョンピョン跳ねる姿が見つかるんだ。活動時間は午前8時から午後6時までだよ。

牧場の畑をクワで掘ったときにチョコンと顔を出しては、すぐに引っこめるかわいいヤツだ。見かけることができるのは、春から秋までの、午前8時から午後6時までだよ。

見られる季節は夏だけ。しかも飛んでいるのは午後6時から午前0時までだから、見たことがないという人もけっこういるかも。森の中をうっすらと光をまたたかせながら飛んでいるよ。

四季の移り変わり

季節によって、いろいろな顔を見せるシュガー村。季節に合った計画を立てて、充実した牧場生活を送ろう！

3つの気候が移り変わる

1つの季節の中で、温暖期・雨期・乾期といった3つの気候が移り変わっていくよ。これらの気候は雨の降る量がふつうのときを温暖期、多いときが雨期、降らないときが乾期と分けているんだ。また、季節によって期間の長さは異なっているので、季節が変わったらカレンダーをチェックしよう。

カレンダーで気候をしっかりチェックして、1日の計画を立てよう。

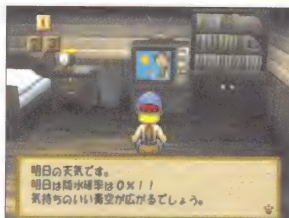
気候	特　徴
温暖期	● 雨が7日に一度くらい降る。 ● 晴れの日に水まきを忘れても、作物が枯れにくい。
雨期	● 雨の日が続く。 ● 雨の降らない日もくもっている。
乾期	● 雨がまったく降らない。 ● 水まきをしないと、作物が枯れる確率が高くなる。 ● 湖などの水位が低くなる。

気候と天気の関係は？

気候ごとの特徴のひとつとして、天気の変化がある。各気候ごとに天気の傾向がはっきりしているので、期間の始めにおおまかな牧場生活の計画を立てておこう。くわしい気候ごとの天気の傾向は下の表を参考にしてね。

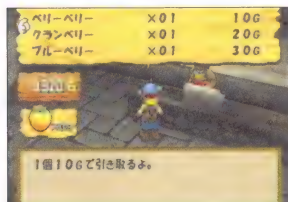
気候ごとの天気の傾向

	晴れ	雨	くもり	大雨	カミナリ
温暖期	●	△	△	▲	―
雨期	―	○	▲	△	△
乾期	◎	―	△	―	―

◎…かなり多い　○…多い　●…ふつう
△…少ない　▲…かなり少ない　―…発生しない

←明日の天気はテレビだけではなく、気候の特徴も考えて予測してみよう。

➡雨期のときは、雨が降らない日でも、雲から太陽が顔を出すことはないよ。

季節ごとの収穫物を楽しもう

どんな季節でも作物は育てられるけど、森で採れる木の実などの収穫物は季節ごとに変化するよ。収穫物の中でもハーブや薬草、クルミ、草の4種類は、ほかとは違って、生えている場所は決まっていない。今日はハーブが採れたけれど、次の日は同じ場所に草が生えているといったように、毎日採れるものが変化するんだ。

牧場生活を始めたばかりの頃は、収穫物は大切な収入源になるよ。

季節による作物の成長の違い

1年中育てられる作物でも、その成長の早さは季節によって異なるんだ。一番成長が早いのが夏で、もっとも遅いのが冬。春と秋は牧草以外の成長の早さは同じだよ。

同じトマトでも、種をまいて実を収穫するまでの期間が季節によって違うよ。

月齢もチェックしよう

晴れた日の夜には、空に浮かぶ月を見ることができる。月は満月から新月へと満ち欠けをするよ。満月の日は、どの季節でも14、15、29、30日の4日と決まっているんだ。村の救済プランの中には、月のしずくエッセンスなど、満月の夜に行動することが条件になっているものもあるから、月齢もちゃんとチェックしておいてね。

海岸や自分の牧場、別荘エリアで、月を見ることができるよ。

カレンダーの見方

❶ 月齢

月の満ち欠けを表す。

❷ 村の人の誕生日

村の人の誕生日。好きな物をプレゼントして、好感度をアップさせよう。

気候

3種類の気候を色分けして表示。

…温暖期　…雨期　…乾期

春は始まりの季節。中旬は雨が多く、下旬は晴れの日が続くよ。この季節の間に、牧場の基本的な生活サイクルを身につけよう。ゲームは春／2日から始まるよ。

日	月	火	水	木	金	土
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11 ロナルドの誕生日	12	13
14	15	16 バジルの誕生日	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27 ライラの誕生日
28	29	30				

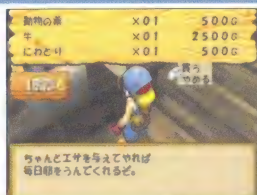
春の畑の作物

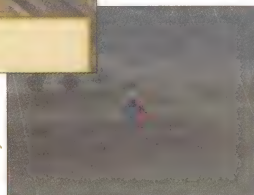
※再収穫の日数は季節に関係なく一定なので、戻った苗の状態から実がなるまでの合計日数とは異なる場合がある。

作物	成長日数	合計日数	再収穫
ジャガイモ	1日 → 2日 → 1日	4日	
トマト	2日 → 2日 → 2日 → 2日	8日	再収穫（3日後）
トウモロコシ	2日 → 3日 → 3日 → 2日	10日	再収穫（3日後）
パンの実	2日 → 2日 → 2日 → 3日	9日	再収穫（4日後）
牧草	1日 → 2日 → 2日	5日	再収穫（5日後）

春の月の気候

放牧は乾期が始まる下旬から始めよう

春の月は、前半に温暖期、中盤に雨期、そして後半に乾期という気候が訪れるんだ。そのため、やっとお金が貯まり、鶏や牛を買えるようになっても、雨期にぶつかってしまうことが多いはず。放牧は乾期が始まる春／22日まで待ってから始めたほうが、家畜が病気になる心配がなくて安心だよ。

⬅乾期になってから家畜を買えば、エサ代も節約できるんだ。

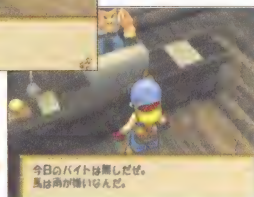
➡雨期に種をまくと、大雨で流されることもあるから要注意。

春の月の過ごし方

家畜がそろうまではバイトと森の収穫物に頼ろう

牧場生活を始めたばかりの頃は、所持金も少ないので、まずブラウニー牧場でバイトをして、そのお金で種を買うようにしよう。その種を雨期の直前にまけば、雨が降ってくれるおかげで水まきの手間がはぶけるのだ。

また、森の収穫物は天気に関係なく採れるので、これらを売って所持金を増やそう。

⬅この季節は、村の人との好感度をアップすることも大切だよ。

➡雨の日はバイトができないので、収穫物を集めよう。

森の収穫物

名前	場所	収穫日数
ムーンドロップ草	●別荘エリア ●職人の家エリア ●茶店＆酒場エリア	収穫後に再び花が咲くまで3日間かかる。
ベリーベリーの実	●別荘エリア ●女神の泉エリア ●聖なる大地エリア	収穫後に再び実がなるまで3日間かかる。
ブルーベリーの実	●茶店＆酒場エリア ●聖なる大地エリア	収穫後に再び実がなるまで5日間かかる
ハーブ・薬草・草 ※	●別荘エリア ●職人の家エリア ●茶店＆酒場エリア ●女神の泉エリア	毎日、ハーブか薬草、草のどれかが生えている。

※ハーブ・薬草・草は同じポイントに生え、毎日どれか1種類がランダムに生えてくる。

1年の中で、もっとも日が昇っている時間が長い夏の月。作物の成長が早く、収穫物の種類も多いよ。2回ある乾期に気をつけて、夏の間にたくさん稼ごう！

日	月	火	水	木	金	土
			1 カザンの誕生日	2	3	4
5	6	7	8 サラの誕生日	9	10 シンの誕生日	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21 ウォールの誕生日	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

夏の畑の作物

※再収穫の日数は季節に関係なく一定なので、戻った苗の状態から実がなるまでの合計日数とは異なる場合がある。

日数 1 5 10

作物	成長日数	合計日数	再収穫
ジャガイモ	1日 → 2日 → 1日	4日	
トマト	1日 → 2日 → 2日 → 1日	6日	再収穫（3日後）
トウモロコシ	2日 → 2日 → 2日 → 1日	7日	再収穫（3日後）
パンの実	1日 → 2日 → 2日 → 2日	7日	再収穫（4日後）
牧草	1日 → 2日 → 2日	5日	再収穫（5日後）

夏の月の気候

月の始まりと終わりの乾期に注意！

夏の月の特徴は、乾期が2回訪れること。乾期に水まきを忘れると、作物が枯れやすくなってしまうので注意しよう。家畜は雨期の終わる夏／26日まで待ってから放牧するといいよ。

夏の月になると、緑が濃くなり、日差しが強くなるんだ。

夏の月の過ごし方

作物の成長が早くて、収穫物もいっぱい！

作物の成長の早さと、森の収穫物が魅力の夏の月。この月に稼いで、家畜や道具をそろえてしまおう。また、ムーンドロップ草とベリーベリーの実、ブルーベリーの実はこの月以降は採れないので、プレゼント用などに集めておこう。

所持金をたくさん貯めて、下旬の乾期になってから家畜の数を増やして、放牧させよう。

森の収穫物

名前	場所	収穫日数
ムーンドロップ草	●別荘エリア ●職人の家エリア ●茶店＆酒場エリア	収穫後に再び花が咲くまで3日間かかる。
ピンクキャットミント草	●茶店＆酒場エリア	収穫後に再び花が咲くまで4日間かかる。
ベリーベリーの実	●別荘エリア ●女神の泉エリア ●聖なる大地	収穫後に再び実がなるまで3日間かかる。
ブルーベリーの実	●茶店＆酒場エリア ●聖なる大地エリア	収穫後に再び実がなるまで5日間かかる。
クランベリーの実	●別荘エリア ●女神の泉エリア	収穫後に再び実がなるまで5日間かかる。
ハーブ・薬草・クルミ・草※	●別荘エリア ●職人の家エリア ●茶店＆酒場エリア ●女神の泉エリア	毎日、ハーブか薬草、草、クルミのどれかが採れる。

※ハーブ・薬草・クルミ・草は同じポイントに生え、毎日どれか1種類がランダムに生えてくる。

枯れ葉が舞い散る季節。作物の成長の早さや昼の長さは春の月と同じだけど、雨期が短く、温暖期が長いんだ。また、この季節しか採れない収穫物もあるよ。

日	月	火	水	木	金	土
					1	2 ルーンの誕生日
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12 ティムの誕生日	13	14	15	16
17	18	19	20 ジーナの誕生日	21	22	23
24	25	26	27	28	29 ケティの誕生日	30

秋の畑の作物

※再収穫の日数は季節に関係なく一定なので、戻った苗の状態から実がなるまでの合計日数とは異なる場合がある。

日数 1 / 5 / 10

作物	成長段階	合計日数	再収穫
ジャガイモ	1日 → 2日 → 1日	4日	
トマト	2日 → 2日 → 2日 → 2日	8日	再収穫（3日後）
トウモロコシ	2日 → 3日 → 3日 → 2日	10日	再収穫（3日後）
パンの実	2日 → 2日 → 2日 → 3日	9日	再収穫（4日後）
牧草	2日 → 2日 → 3日	7日	再収穫（7日後）

秋の月の気候

長い温暖期後の雨期への変わり目に注意！

秋／1日から長い温暖期が始まるので、なるべく家畜を放牧してあげよう。その間に、家畜の愛情度をどんどんアップさせるのだ。また、作物の成長の早さは春の月と同じだけど、牧草だけは刈り取りまでの日数が長くなっているので、雨の日用の飼い葉を作るときは注意しよう。

←秋になると木々は色づき、牧草も黄金色になるよ。

→放牧して愛情度をアップさせ、ミルクGをゲットしよう！

秋の月の過ごし方

作物の成長は春と同じ森の収穫物に注目！

秋の月になると、森の収穫物の種類はガラリと変わるよ。特に、満月草の実はこの季節にしか採れない。売ることはできないけれど、体力回復の効果はものすごく高いので、ぜひ手に入れよう。また、村を救うために、この月の間に救済プランの準備を終わらせておくのだ！

←満月草の実は、茶店＆酒場の入口の裏手で採れるぞ。

→コロボックルズのプレゼント用に、キノコを採っておこう。

森の収穫物

名前	場所	収穫日数
ピンクキャットミント草	●茶店＆酒場エリア	収穫後に再び花が咲くまで4日間かかる。
クランベリーの実	●別荘エリア ●女神の泉エリア	収穫後に再び実がなるまで5日間かかる。
満月草の実	●茶店＆酒場エリア	収穫後に再び実がなるまで5日間かかる。
キノコ	●別荘エリア ●職人の家エリア ●女神の泉エリア	収穫後に再び生えるまで3日間かかる。
ハーブ・薬草・クルミ・草 ※	●別荘エリア ●職人の家エリア ●茶店＆酒場エリア ●女神の泉エリア	毎日、ハーブか薬草、草、クルミがランダムで採れる。

※ハーブ・薬草・クルミ・草は同じポイントに生え、毎日どれか1種類がランダムに生えてくる。

木々の葉も落ち、昼の時間が短い冬の月。作物の成長も遅く、森の収穫物も少ないんだ。1年の最後を締めくくるこの季節。救済プランは見つかっているかな？

日	月	火	水	木	金	土
1	2 ウッドの誕生日	3	4	5	6	7
8	9 ディアの誕生日	10 ハヤトの誕生日	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25 マーサの誕生日	26	27	28
29	30					

冬の畑の作物

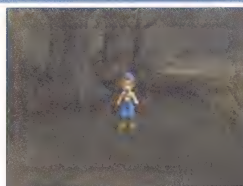
※再収穫の日数は季節に関係なく一定なので、戻った苗の状態から実がなるまでの合計日数とは異なる場合がある。

日数 1 5 10

作物	成長過程	再収穫	合計日数
ジャガイモ	1日 → 2日 → 1日		4日
トマト	3日 → 3日 → 2日 → 2日	再収穫（3日後）	10日
トウモロコシ	3日 → 3日 → 3日 → 3日	再収穫（3日後）	12日
パンの実	3日 → 3日 → 2日 → 3日	再収穫	11日
牧草	2日 → 2日 → 3日	再収穫（7日後）	7日

冬の月の気候

こまめに変化する気候を要チェック！

冬の月は乾期→温暖期→雨期→温暖期と次々に気候が変わるので、カレンダーをしっかりチェックして確認しよう。月初めは作物を枯らさないように毎日水まきをして、中旬の雨期に気をつけて放牧をすること。また、昼の時間が短いので計画的に行動しようね。

←冬の月は、木々の葉が落ち、森の中もさびしい雰囲気に。

→この季節は、あっという間に日が落ち、夜になってしまう。

冬の月の過ごし方

牧場の仕事よりもイベントを優先させよう

ほかの季節と比べて、冬の月は一番、作物の成長が遅く、森の収穫物の種類も少ない。この季節までに牛や鶏を育てていないと、収入がとても少なくなってしまうぞ。所持金が少なく、収入を増やしたいなら、ブラウニー牧場のアルバイトや畑を掘って手に入る鉱石を売って稼ぐしかないんだ。

また、冬／30日は村の救済期限。この季節までに救済プランのイベントが進行していないと、村を救うことがとても難しくなるよ。冬の月は、牧場で仕事をしたり、森の収穫物を採りに行ったりするよりも、イベントを進めていくほうが大切なんだ。

2回目以降のプレイのために、所持金をたくさん増やしておくのもオススメ。

女神様の衣装は、冬／16日までにジーナに渡していないと、間に合わないよ。

森の収穫物

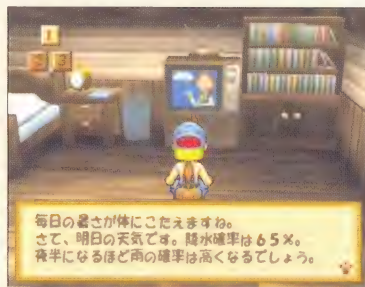
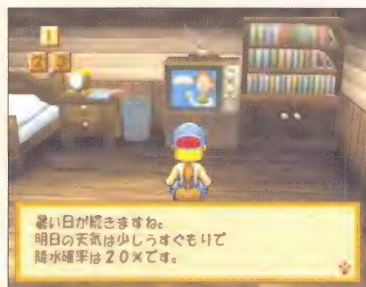
名前	場所	収穫日数
キノコ	●別荘エリア ●職人の家エリア ●女神の泉エリア	収穫後に再び生えるまで3日間かかる。
ハーブ・薬草・草 ※	●別荘エリア ●職人の家エリア ●茶店＆酒場エリア ●女神の泉エリア	毎日、ハーブと薬草、草がランダムで採れる。

※ハーブ・薬草・草は同じポイントに生え、毎日どれか1種類がランダムに生えてくる。

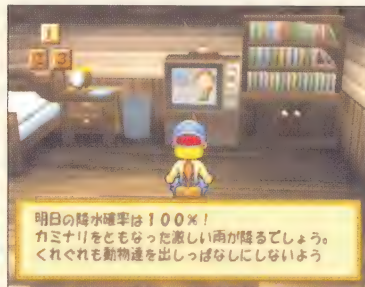
ぼくもの3コラム③

天気はコントロールできるか？

リセットすれば翌日の天気は変わる

プレイ中、日記を付けてセーブすると、その朝の天気は何度データをロードしても変わらないよね。でも、テレビの天気予報はロードするたびに変わっているんだよ。つまり、セーブしたその朝の天気はもう絶対に変わらないけど、翌日の天気は変化するんだ。どうしても、次の日の天気が都合悪いときは、何度かリセットしてみよう。

明日の天気は降水確率65%。雨になる可能性はかなり高そうだ。だけど……。

もう一度データをロードしてみると、なんと今度の降水確率は20%に！

晴れてほしい日はイベントを起こそう！

どうしても晴れてほしい日があるときは、イベントを利用しよう。例えば、誰かとなかよくなったうえで、アイテムを渡した翌日に必ず晴れるイベントがあるなら、その人と十分なかよくなっても、アイテムを渡さないままにしておこう。そして、晴れてほしい日の前日にアイテムを渡せば、翌日は絶対に晴れる、というワケだ。

たとえ天気予報で、翌日の天気が大雨となっていても大丈夫！

必ず晴れるイベントさえ起こせば、天気はイベントが優先されるから、絶対に晴れるんだ！

第4章

救え！シュガー村!!

シュガー村を誰もが残しておきたいと思うような村にするんだ！　珍しい動植物に、草競馬に、特産品……、とにかくいろいろとやって、1年間がんばってみようよ！

シュガー村を救え！

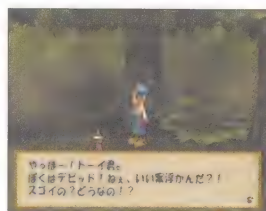
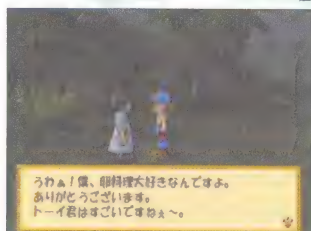
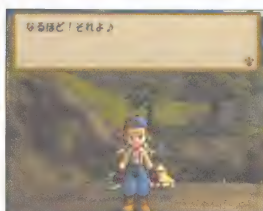
救済プラン完全攻略!!

シュガー村を救済する9つのプランを徹底紹介するよ。これを参考にして、シュガー村レジャーランド化計画を中止させよう!!

村を救済する方法は9種類！

シュガー村を救済する方法は、全部で9種類！どれかの救済プランのイベントを発生させて、エンディングへたどりつくための条件を満たせば、シュガー村はレジャーランドにならずに、このまま暮らしていくことができるんだ。この章では9つある救済プランと、イベントの流れがわかるチャート、そしてエンディングにたどりつくためのポイントを徹底紹介するぞ!!　よく読んでシュガー村の危機を救ってね。

村を救済する手がかりを、がんばって見つけてね！

⬅コロボックルズの頼みにOKしたものの、どうすれば村を救うことができるのだろう？

➡女神様が現れて、「なるほど！それよ♪」と言い出したら、それは救済イベントが始まった合図だ。

村の人にプレゼントをしてなかよくなれば、救済の手がかりを得られるぞ。

シュガー村の救済プランリスト

1. 宝の地図が見つかった黄金イモの種の物語 その1
2. 宝の地図が見つかった黄金イモの種の物語 その2
3. ブルーミストとるり色オオアゲハの物語
4. 幻の魚を釣り上げた物語
5. 女神様の衣装作りの物語
6. コンテストに出品するケーキの物語
7. 幸せを運ぶ青い鳥の物語
8. 天然記念物テンの物語
9. 草競馬で優勝した馬の育成物語

村の人の好感度アップでイベント発生

救済イベントは、各プランごとに決められた村の人の好感度をアップさせていくことで発生するんだ。好感度は、毎日話しかけたり、好きな物をプレゼントすることで上げられるぞ。村の人みんなの好きな物は、P.46からの登場人物リストのページにくわしく載っているから、参考にしてプレゼントをあげよう。また、好感度は救済イベントを発生させていくことでもアップしていくぞ。

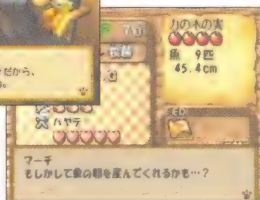
⬅女の子に好きな物をあげると、ハートマークが出るよ。

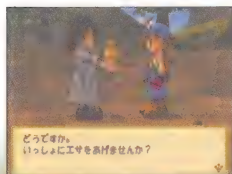
➡好感度をアップさせたら、イベントが発生した！

ペットや家畜の愛情度も重要だぞ！

救済プランによっては、ペットや家畜を飼っていないと起きなかったり、進まないものもあるんだ。ただし、それらは飼っていれば発生するわけではなくて、どれだけ大切にペットや家畜を育てているのかもポイントになるので注意しよう。愛情度は、毎日きちんとエサを与えているか、世話をしているかでアップダウンする。ペットや家畜を飼い始めたら、毎日の世話を忘れないようにしよう。

⬅ケティから鶏と牛を飼うよう頼まれちゃった。すぐ買おう。

➡ペットや家畜の愛情度は、資産表を見ればわかる。

天候や曜日にも気をつけてね

救済イベントの発生条件には、天候や曜日、場所そして時間が関わってくるんだ。各イベントの発生条件は、P.118からの「救済プラン別イベントチャート」でくわしく解説してあるので、自分の進めている救済プランのページをしっかり確認しておいてね。

救済プラン7のイベントなどは、土曜日に発生するものが多いんだ。

困ったときは…

女神様に相談しよう！

イベントが発生しなくて困ったときは、女神様に相談しよう。ただし、会える時間が決まっているので、注意しようね。

イベント後に会ったら、次のイベント発生のヒントを教えてくれたぞ。

◆救済プラン1・2◆

宝の地図が見つかった黄金イモの種の物語

ティムやディアと一緒に、宝の地図に記された「聖なる大地」を探して、お宝をゲットしよう！

P.118・119参照

エンディングは2パターン！

救済プラン1と2は、最終的に黄金イモで村が救われるのは同じ。ただ、ティムとディアのどちらの好感度が高いかによって、ストーリーが途中から変化するんだ。いったんどちらかのストーリーに分岐してしまうと、もう一方のストーリーは発生しなくなる。ティムとの友情を取るか、ディアとの恋愛を取るか、悩みどころだけど、何回もプレイして両方とも見てみよう！

● ストーリー分岐ポイント ●

宝の地図をゲット！

ティムとペットの犬となかよし	ディアの好感度が高い
救済プラン1へ	救済プラン2へ

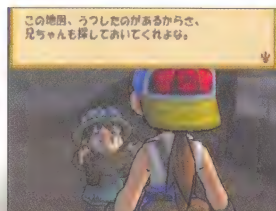
ティムが宝の地図を発見！

救済プラン1でも2でも、ある日の朝にティムがやってきて、主人公を宝探しに誘うんだ。一緒に地図に示された場所を掘ってみたけど、出てきたのはカザンが昔に埋めた宝箱で、結局お宝は見つからなかった。それから数日後、またまたティムが宝の地図を持ってきたよ。今度こそ本物の宝の地図みたいだけど、地図に記された「プラリネの森にある聖なる大地への門を入れ」って、どういう意味なんだろう？　村の人たちや女神様に聞いてみて、手がかりを探そう！

救済プラン1・2共通

ティム	ディア
バジル	ライラ
ジーナ	ウッド
カザン	サラ
マーサ	ルーン

救済プラン1限定の必須条件

犬を飼っていること

ティムから宝の地図の写しをもらったよ。まずは、村の人や女神様に相談して、手がかりを探そう！

ストーリーの流れ

① ティムが宝の地図を見つけてくる

▼

② 今度こそ本物？　ティムが宝の地図を見つけてくる

▼

③ 犬が聖なる大地への通路を発見！

③-A 聖なる大地のことをディアに相談する

▼

③-B ディアが聖なる大地を発見

▼

④ 石碑のとおりに作物を育てて、実がなる

▼

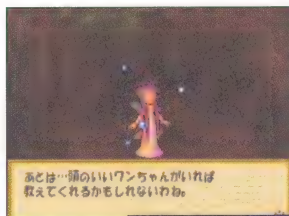
⑤ 黄金イモの種を発見！　花屋の横の花だんで育てる

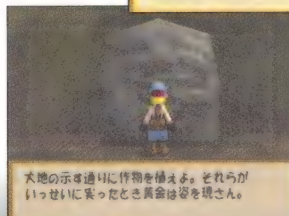
▼

⑥ 黄金イモがなり、村のみんなでイモ祭りを楽しむ

▼

黄金イモの発祥地として、村が残されることに！

救済プラン1・2は、途中までストーリーの展開は同じだけど、ティムが本物の宝の地図を発見した後、ティムとディアのどちらの好感度をアップさせるかが分岐のポイントになるよ。ただし、救済プラン1（ティム）の話を進めたいのなら、犬をペットにして、主人公の指示にちゃんとしたがうようにさせないと話が先に進まない。早めに犬をなつかせて飼い始めよう。聖なる大地を見つけた後は、救済プラン1・2とも、黄金イモの種をゲットするために、石碑に書いてあるとおりに作物の種をまき、育てることになるんだ。黄金イモの種は、まいた全作物の実がなったときに出現する。すべての作物の実がなっていないのに、なっている作物だけを収穫してしまうと、その時点でやり直しになるので注意してね。また、作物を枯らしてしまってもやり直しになるよ。全部の作物が実るまで、ガマン強く待とう。

←プラン1では女神様がお宝発見の手がかりを教えてくれるぞ。

→プラン2ではディアとなかよくなると、聖なる大地に行けるように。

←聖なる大地の石碑の文章をヒントに、大地に作物の種をまこう。

エンディングにたどりつくための ポイントアラカルト

救済プラン1の場合

ポイント1

ティムの好感度をアップ！

救済プラン1のエンディングを見るためには、ひたすらティムの好感度をアップさせないとダメなんだ。ティムはタマゴが大好き。会うたびにタマゴをあげれば、なかよくなれるぞ。

ポイント2

犬を飼って、なかよくなろう！

聖なる大地へ行くために犬を飼って、かしこく育てよう。犬をかしこくするには、ルーンとなかよくなるともらえる「たて笛」を使うんだ。毎日訓練すれば、かしこい犬になるよ。

救済プラン2の場合

ポイント1

ディアの好感度をアップ！

救済プラン2を進めたいなら、ディアの好感度をアップさせていこう。ディアは別荘エリアに行けば必ず会えるので、毎日通って、彼女が大好きなブルーベリーの実をあげよう。

ポイント2

ティムの好感度の上げすぎに注意！

「ティムの持ってきた地図」入手後は、ディアの好感度がイベント発生のポイントとなってくるんだ。この後はティムの好感度をアップさせずにティムから遠ざかろう。

救済プラン1・2共通

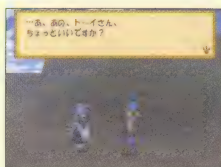
作物を育てて、黄金イモの種をゲット！

石碑の指示どおりに、☆にはジャガイモ、□にはトウモロコシ、♪にはパンの実、♡にはトマトの種をまこう。毎日きちんと世話をして、作物がいっせいに実れば、黄金イモの種が現れるぞ。

耕すと地面のマークが消えてしまうので、ちゃんと覚えておくように！

救済プラン1・2共通

なかよくしすぎに注意!!

救済プラン1･2では、ほかのプランのキーパーソンともなかよくならなくちゃいけない。しかし、あまりなかよくなると、ほかのプランのイベントばかりが発生してしまうので、プレゼントはあまりあげないようにしよう。

ジーナとなかよくしすぎて、ほかの救済プランのイベントが発生！

HAPPY ENDING みんなで楽しいイモ祭り！

不思議な種から黄金の実がなった！　ウッドの話から、それが黄金イモだということが判明するんだ。黄金イモは繁殖力がおう盛で、1つの株からたくさんの実が採れて、しかも栄養満点！　そして、食べれば不老不死になれるらしく、「幸福の実」とも呼ばれているみたいなのだ。たくさん採れたことだし、お祝いにお祭りを開くことにしたよ。

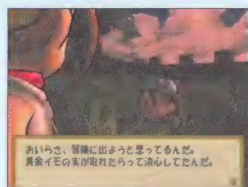
翌日、準備も終わって、いよいよイモ祭りの始まりだ！　祭りも最高潮に盛り上がってきた頃、バジルがやってきて、黄金イモがある研究所で調査されることなり、そのおかげで村の開発が中止になったことをみんなに告げるんだ。村がなくならないですむ！　突然のうれしい知らせに、みんなは大喜び。お祭りはさらに盛り上がったよ。

⬅バジルは、黄金イモを研究所に持って行ったんだ！

➡「幸福の実」のおかげで、村は取り壊されずにすんだ。

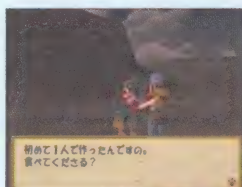
後日談

楽しいお祭りが終わって

ティムエンディング

⬅ティムは冒険に出ることを主人公に告げる。

➡主人公が見守る中、ティムは旅立っていった。

イモ祭りが終わって、主人公とティムの2人は、主人公の牧場に戻ってきた。これから冒険に出かけるティムは主人公に、「帰ってきたら、にーちゃん話聞いてくれるよな？」とたずねる。主人公の返事はもちろんOK！　いつまでも待っていることを約束するのだった。

ディアエンディング

⬅ディアのはじめての手料理を食べる主人公。

➡告白の後、ディアは主人公にキスをする。

祭りを抜け出して、主人公の牧場に戻ってきた主人公とディア。ディアは、主人公に勇気を振りしぼって告白する。「あなたとお友達になれてよかった。ありがとう」って。今まで素直になれなかったディアだけど、主人公と出会って、人を好きになることの喜びを知ったんだ。

◆救済プラン3◆

ブルーミストとるり色オオアゲハの物語

高山に咲くという幻の花「ブルーミスト草」を栽培して、天然記念物のるり色オオアゲハを村に呼ぼう！

P.120参照

るり色オオアゲハと青い花

ある朝のこと、主人公はハヤトから天然記念物のるり色オオアゲハの話を聞くんだ。天然記念物になっているこのチョウを村に呼べば、レジャーランド計画は中止になる！　そう考えた主人公は、さっそくチョウの手がかりを探すことに。ハヤトの話では、青いチョウは青い花のところに飛んでくるらしいよ。

ハヤト　ライラ
バジル　ルーン
サラ
コロボックルズ
女神様

ストーリーの流れ

① ハヤトから青いチョウの話を聞く

② ライラに青い花のことをたずねる

③ バジルがブルーミストの種を探しに旅に出る

④ 旅から帰ったバジルからブルーミストの種をもらう

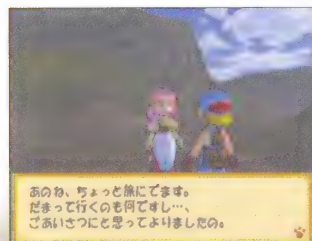
⑤ ブルーミスト草の花が咲く

⑥ 村を出たバジルを追って、ライラも旅に出る

⑦ るり色オオアゲハが飛んできた！

チョウを保護するため、村は残されることに！

秋になるとブルーミスト草が枯れてしまうので、夏／30日までに花を咲かせなければならないんだ。バジルからブルーミストの種をもらったら、すぐに女神の泉エリアに行って種をまいて育てよう。

また、ライラの好感度の高さによって、エンディングが分岐するんだ。ライラから告白されたいなら、ライラの好感度をどんどんアップさせて、彼女が旅に出るようにするといい。ただし、ブルーミスト草の花が咲いてもライラが旅に出なかった場合は、別のエンディングを迎えることになるぞ。

ライラが旅に出た！　これで彼女と主人公のエンディングに進める。

エンディングにたどりつくための

ポイントアラカルト

ポイント1
トマトでハヤトの好感度アップ！

この救済プランのきっかけとなるのが、ハヤトから聞けるチョウの話。ハヤトとなかよくなれば聞くことができるので、彼の好物のトマトを毎日プレゼントしよう。

ポイント2
ライラの好感度を上げよう！

チョウの話を聞いたら、次はライラとなかよくなろう。作物をあげて彼女の好感度をアップさせると、バジルを紹介されるイベントが発生して、ブルーミストの種をゲットできる。

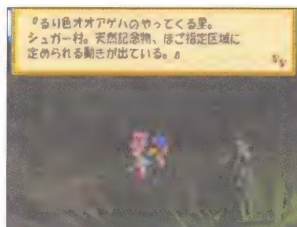
ポイント3
花の世話は毎日欠かさずに

種をゲットしたら、女神の泉の近くにまこう。水まきをサボるとすぐに枯れてしまうよ。女神の泉には井戸がないので、行く前にじょうろの中の水の残りを確認しておこう。

ポイント4
ルーンのイベントは見なくてもOK

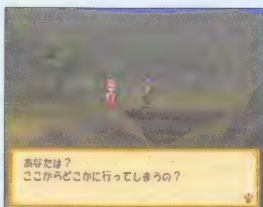
この救済プランには、ルーンのイベントが2つあり、彼となかよくなれば見られるよ。ただし、見なくてもエンディングにはたどりつけるので、無理に見る必要はないんだ。

HAPPY ENDING 村に青いチョウがやってきた

青いチョウが飛んできた！　同時に、バジルを追って旅に出ていたライラも帰ってきたよ。でも、バジルにふられた彼女はとても落ち込んでいて、なぐさめることもできない。翌日には花が枯れて、チョウもいなくなった。でも、ルーンが撮ったチョウの写真が本に載ったおかげで、村は保護指定区域になった！

天然記念物のチョウがやってくる里として、村は有名に！　これで村は救われた！！

後日談
ライラの帰る場所

ブルーミスト草が咲いた後で、ライラが旅に出た場合、エンディング後にライラに告白されるぞ。また、ライラとあまりなかよくなれず、ライラが旅にも出なかった場合は、ライラとルーンのカップルエンディングが見られるよ。

➡帰れる場所がある大切さを知ったライラ。彼女は自分が戻る場所にようやく気づいたみたいだ。

⬅「あなたは？　ここからどこかに行ってしまうの？」ライラの問いに、主人公は首を横に振る。

◆救済プラン4◆

幻の魚を釣り上げた物語

メープル湖にすむと言い伝えられている幻の魚、「天の使い」を釣り上げて、村のピンチを救おう！

P.122参照

メープル湖にすむ幻の魚

メープル湖で釣りをしていると、シンがメープル湖にすむ幻の魚の話を始める。その魚は「天の使い」と呼ばれていて、ウロコを持っていれば、幸せになれるという言い伝えがあるらしい。その魚を釣って存在を証明したら、シュガー村はレジャーランドにならなくてすむかも……。そう考えた主人公は、幻の魚を釣るために立ち上がった！

キーパーソン

シン　ウッド
ハヤト　ケティ
コロボックルズ
女神様

ストーリーの流れ

① シンから釣り竿をもらう

② シンから不思議な魚の話を聞く

③『ルーンの店』でスーパー釣り竿を購入

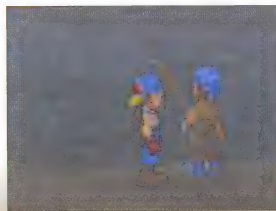
④ 不思議な魚を目撃！

⑤ ハヤトにハーブ集めを頼まれる

⑥ ハヤトからスーパーデラックス釣り竿をもらう

⑦ 幻の魚を釣り上げた！

村が天然自然物保護指定区域に！！

この救済プランでのカギを握る人物は、シンとハヤトの兄弟だけど、それよりも大切なのが幻の魚を釣ることだ。まずは釣りをするために、シンとなかよくなって釣り竿をもらおう。釣り竿をもらったら、まずは釣りの操作に慣れること。ただし、腕が上がっても道具がよくないと大物を釣るのは難しいよ。ある一定の量の魚を釣ると、強力な釣り竿がゲットできるので、釣りの腕をみがきつつ、イベントを発生させて強力な釣り竿を手に入れよう。最強のスーパーデラックス釣り竿をゲットできれば、幻の魚を釣るのも楽になるぞ！

シンはメープル湖でよく釣りをしている。話しかけてプレゼントをあげよう。

エンディングにたどりつくための ポイントアラカルト

ポイント1
最初は作物で好感度アップ！

シンは魚料理が好きなのだが、釣り竿がないと魚は手に入らない。そこでシンから釣り竿をもらうまでは、自分が育てた作物をあげて、シンの好感度をアップさせていこう。

ポイント2
釣りをきわめよう！

たくさん魚を釣らないとイベントは起きないよ。ただ、操作に慣れないうちは、ゴミばかりかかるかも。画面の矢印に合わせてすばやく左スティックを倒せるようになろう。

ポイント3
ハーブ10本で最強の竿をゲット！

ハヤトとかなりなかよくなると、主人公にハーブ収集を頼むイベントが発生するんだ。10本集めて渡せば、ハヤトがお礼にスーパーデラックス釣り竿をくれるよ。

ポイント4
釣れる確率の高い日を狙え！

幻の魚は月齢が満月に近いほど釣れやすいんだ。出没時間も春・秋が午後6時〜午後11時59分、夏は午後7時〜午後11時59分、冬は午後5時〜午後11時59分と決まっているぞ！

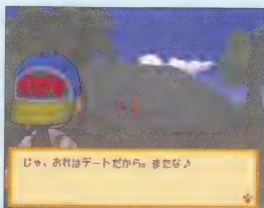
HAPPY ENDING 幻の魚が釣り上がった！

苦労したかいがあって、とうとう幻の魚、「天の使い」を釣ったぞ！　後日、シンが雑誌に送ったこの銀色の魚のウロコが掲載され、村が保護指定区域として残されることになったよ！　幻の魚を釣って村を救うという男のロマンも、なかなか捨てたもんじゃないな……と思わずにはいられないね。

苦闘の末、とうとう幻の魚を釣ったぞ！　銀色に光るキレイな魚だ。

後日談
●……今日も釣りを楽しむ2人……●

主人公とハヤトは、今日も釣りに夢中！　するとケティがやってきて、シンをデートに連れていっちゃった。2人を見送る主人公に、女神様がねぎらいの言葉をかける。釣り上げるまで苦労したけど、村を救えてよかったと主人公は思ったんだ。

➡今日もメープル湖で釣りを楽しむ主人公とハヤト。でも釣れたのは、ゴミだった……。

⬅なかよくデートに行く2人。それにしても、いつの間にこんなになかよくなったのだろう？

◆救済プラン5◆

女神様の衣装作りの物語

「女神様の衣装コンテスト」に応募するジーナのために、ステキな生地をプレゼントしよう！

P.123参照

ジーナと女神様の衣装

ある朝ジーナが、「女神様の衣装コンテスト」に出品する衣装のデザインについて、主人公のアドバイスを聞きに来たよ。話を聞いて彼女に協力することにした主人公は、手っ取り早く本人に聞いてみようと、コンテストのことを女神様に相談したんだ。話を聞いた女神様は、その生地は特別なものでそう簡単には作れないけど、絹糸さえ用意してくれれば布を織ってくれると申し出てくれた。それを聞いた主人公は、さっそく絹糸をゲットするため、道具屋に向かったよ。

ジーナ　ケティ
ティア　ハヤト
コロボックルズ
女神様

ストーリーの流れ

① ジーナから衣装のことを相談される

② 女神様に相談して、協力してもらうことに

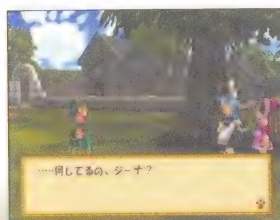
③ 道具屋『ルーンの店』で絹糸を買う

④ 買った絹糸を女神様に渡す

⑤ 女神様が織った布をジーナに渡す

⑥ 女神様の衣装完成！

ジーナの衣装がコンテストで優勝！！

このプランの中心人物はジーナ。彼女の好感度をアップさせていけば、物語はスムーズに進むぞ。また、ジーナと女神様の衣装関連のイベントのほかに、ジーナ・ディア・ケティの友情イベントも見られる。この友情イベントを見なくてもエンディングは迎えられるけれど、ふだんはなかなか見られない複雑な人間関係がわかっちゃうんだ。興味がある人は、P.123のチャートを参考に進めてみよう。

ジーナがケティとばかり話しているので、ディアはやきもちをやいてしまう。

エンディングにたどりつくための

ポイントアラカルト

ポイント1

ジーナにはタマゴをプレゼント

まずはジーナとなかよくならないと話は始まらない。そこで、毎日別荘エリアに通って、彼女の大好きなタマゴをプレゼントしよう。そのためにも鶏を早めに飼っておいてね。

ポイント2

絹糸をゲット！

女神様に生地を織ってもらうための絹糸は、女神様に相談した後に道具屋『ルーンの店』に1500Gで売りに出されるよ。高価な商品なので、事前にお金を貯めておこうね。

ポイント3

絹糸はすぐに女神様へ！

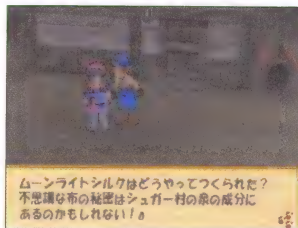
絹糸を買ったら、女神の泉に行って女神様に渡そう。生地は女神様に渡してから7日ぐらいで完成するんだ。早く渡さないと、村の救済期限に間に合わなくなるので注意しよう。

ポイント4

ジーナに「虹色の生地」を渡そう！

生地ができたら、今度は別荘に行ってジーナに渡そう。衣装ができるまで、7日ぐらいかかるんだ。さらにその後、コンテストに出品して結果が出るまで、やはり7日間かかるよ。

HAPPY ENDING ジーナの衣装がコンテストで優勝！

女神様の協力と、ジーナ自身の努力によって、ジーナの衣装がコンテストで優勝したよ！　衣装は雑誌に取り上げられ、シュガー村は一躍有名に！　おかげで開発もどうやら中止になりそうだ。しばらくは女神様が織った不思議な布のことで騒がしくなりそうだけど、とりあえず村は救われたんだ。

ジーナが女神様の衣装作りに使った、「ムーンライトシルク」が大評判に！

後日談

ジーナの告白

「あなたがいたからここまでやれたんです」と、愛の告白をするジーナ。しかし、声が小さくて、主人公は聞き取れない。そこで、もう一度言ってとジーナにお願いするが、急に恥ずかしくなったジーナは、その場から駆け出してしまう……。

➡勇気を振りしぼって、主人公に告白したジーナ。でも、その声はあまりにも小さすぎて……。

⬅逃げるように走り出したジーナを追いかける主人公。まさに青春まっただ中！

◆救済プラン6◆

コンテストに出品するケーキの物語

その昔とてもおいしいと評判だったケーキを再現しようとがんばるケティのために、最高の材料を集めてあげよう！

P.124参照

ケーキのレシピはどこに？

主人公はケティから、主人公のおばあさんが作っていたケーキをもう一度作ってみたいので、レシピを探してほしいと頼まれる。さっそく自宅に帰って探してみると、タンスの中にレシピを発見！　でも、レシピを見てみると、中に書かれているものは、金のタマゴ、ミルクG、月のしずくエッセンスと見たことのないものばかり。とりあえず、鶏と牛を飼ってはみたけれど、月のしずくエッセンスって、どうすれば手に入るんだろう？

ケティ	ウォール
ライラ	サラ
ジーナ	ディア
ハヤト	シン
カザン	ルーン

プランを進めるための必須条件

鶏・牛を飼っている

ストーリーの流れ

① ケティからレシピを探すように頼まれる

▼

② 自宅で発見したレシピをケティに渡す

▼

③ ディアかジーナから「おまじないの本」をゲット！

▼

④ なかよしのあの子と月のしずくエッセンスを作る

▼

⑤ ケティにすべての材料を渡す

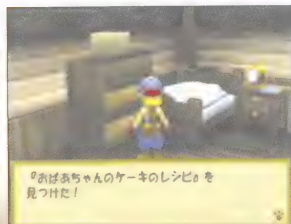
▼

⑥ ケーキ完成!!

▼

⑦ ケティがコンテストに出発

ケーキコンテストで優勝!!

物語の中心人物はケティ。彼女の好感度をアップさせれば話は進むけど、キーアイテムの「おまじないの本」をゲットするためには、ディアかジーナの好感度もアップさせる必要がある。月のしずくエッセンスは、どの女の子となかよしかで5通りのイベントが見られるんだ。ケティ、ディア、ジーナは好感度を上げているので、イベントを起こしやすいよ。あとは、金のタマゴとミルクGをゲットするために、牛や鶏を毎日きちんと世話をしよう。

肝心のレシピは、主人公の自宅にあるよ！　すぐに部屋のタンスを調べよう！

エンディングにたどりつくための

ポイントアラカルト

ポイント1

まずはケティとなかよくなろう！

まず、ケティとなかよくならないと話は始まらないよ。ケティはチーズが大好き。でも、所持金の少ないゲーム前半は、高くて手が出せない。無理せずに、作物などをあげよう。

ポイント2

鶏と牛を早めに飼おう

ケーキの材料である金のタマゴとミルクGは、鶏と牛を飼わないと絶対に手に入らないよ。なるべく早めに飼い始めて、きちんと世話をして、愛情度をアップさせていこう。

ポイント3

「おまじないの本」をゲット！

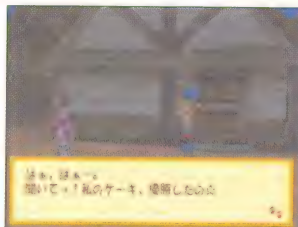
月のしずくエッセンスを作るためには「おまじないの本」が必要なんだ。本は、ケティにレシピを渡した後、ディアかジーナとなかよくしているともらえるよ。

ポイント4

誰と月のしずくエッセンスを作る？

月のしずくエッセンスは、満月の夜になかよしの女の子と作るもの。ただし、約束をすっぽかしたり、女の子となかよくしていないと、なかよしの男の人が代わりに作ってくれるよ。

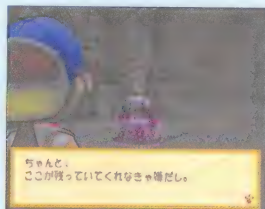
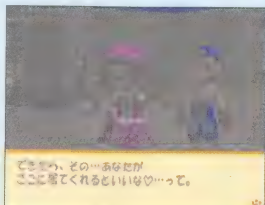
HAPPY ENDING ケティのケーキが話題に！

ケティのケーキがコンテストに優勝した！ そのことで茶店の記事が雑誌に載り、村は有名になったんだ。レジャーランドの開発も取り止めになるみたい。「自分の作ったケーキが村を救った！」と、うれしくてたまらないケティは、たくさん失敗したけど、ケーキ作りをあきらめないでよかったと思ったよ。

ケティは、主人公の家にケーキコンテスト優勝の報告にやってくる。

後日談

村も救われて

茶店まで戻ってきたケティと主人公。ケーキ作りに協力してくれた主人公に、ケティはお礼と愛の告白をするんだ。でも、何を思ったのか突然、主人公に頭突き！　ぼう然とする主人公に、「キスも知らないの？」とケティはあきれる……。

➡外へ出たくてたまらなかったケティ。でも、それも帰ってくる場所があってこそなんだ。

⬅「あなたがここに居てくれるといいな♡…って」と、赤くなって告白するケティ。

◆救済プラン7◆

幸せを運ぶ青い鳥の物語

ルーンと2人ですばらしい笛の合奏をして、幸せをもたらすという青い鳥を村に呼ぼう！

P.126参照

幸せの青い鳥の話

ある日、主人公はルーンから青い鳥の話を聞く。たった1回見ただけなので、見まちがいかもと首をかしげるルーン。だが、ウッドが昔はこの辺にも青い鳥がいたことを教えてくれる。本物かも……そう思った主人公は、手がかりを探すことにした。

ルーン	ウッド
ライラ	ディア
ケティ	ジーナ
サラ	犬

ストーリーの流れ

① ルーンからたて笛をもらう

② ルーンと2人で鳥の餌付けをする

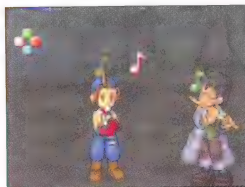
③ ルーンの笛の演奏を聴く

④ ルーンに誘われる

⑤ ルーンと一緒に合奏する

⑥ 青い鳥がやってきた！

村が天然記念物保護指定区域に！！

この救済プランのカギを握るのは、「たて笛」の演奏だ。この笛を上手に吹けなければ、エンディングにはたどりつけない。とにかく、笛の操作に慣れよう。また、注意しなければならないのがライラの存在。ライラとなかよくなる必要はないけど、彼女がいないと発生しないイベントがあるんだ。特に救済プラン3のイベント発生後に、彼女となかよくしていると、彼女が村から出て行ってしまうので要注意！　また、この救済プランは、ライラ以外の女の子となかよくしていたり、犬を飼っていると、最後にいい思いができるぞ！

⬅手前の音譜が光ったら、方向キーを押していこう！

➡緑の音譜は上、青は下、ピンクは左、赤は右を押すんだ。

エンディングにたどりつくための ポイントアラカルト

ポイント1

ルーンから「たて笛」をもらおう！

プランを進めるうえで重要な「たて笛」をゲットするために、まずはルーンとなかよくなろう。ルーンはタマゴ料理が大好きだから、毎日あげれば、たて笛をくれるはずだよ。

ポイント2

土曜日の午後はメープル湖へ！

ほとんどのイベントは、ルーンの店の定休日でもある土曜日に起こる。その日、彼はメープル湖に出かけるので、メープル湖に行こう。もちろん彼とはなかよくなっておいてね。

ポイント3

ライラとはなかよくしない

このプランのイベントは、ライラが村にいることが発生条件になっているものが多いんだ。救済プラン3を先に発生させて、彼女が旅に出てしまっていると物語が進まなくなるよ。

ポイント4

上手にたて笛を演奏しよう

合奏はミニゲームになっているよ。○ボタンを押したまま、方向キーをタイミングよく押して、演奏を成功させよう。うまく演奏できなくても、日没までは再チャレンジできるよ。

HAPPY ENDING 青い鳥が飛んできた！

見事な笛の合奏に誘われて、青い鳥が飛んできたよ。さっそくルーンは、手に入れた青い鳥の羽を心当たりに送ってくれた。それから数日後、メープル湖に行くと、ルーンからあの青い鳥が天然記念物だったおかげで、村は取り壊されなくてすむことを聞かされた。青い鳥の幸福の力で、村は救われたのだ！

演奏に成功し、青い鳥も飛んできた！ 舞い下りてきた羽を、主人公は拾う。

後日談 ●……青い鳥が運んできた幸福……●

主人公とルーンが青い鳥の羽がプロポーズのアイテムに使われていることを話していると、ライラがその由来を教えてくれたよ。それを聞いたルーンは、一大決心！「今日こそライラさんに告白するんだ！」さて、恋の結果は？

➡青い鳥の羽の力を借りて、あこがれのライラに告白するルーンだったが……。

⬅シュガー村を救った青い鳥は、みんなを見守るように、どこかへ飛んでいった。

◆救済プラン8◆

天然記念物テンの物語

珍しい品種のテンの「シロちゃん」の写真を世間に公表して、村のレジャーランド化計画を阻止しよう！

P.127参照

狂暴な生き物の正体は？

ある日の朝、コロボックルズたちの悲鳴で主人公は起こされた！　彼らに話を聞くと、「白くて狂暴なヤツがいじめるの～」と訴える。さっそく退治するため女神の泉で待ち伏せしていると、そこに1匹のテンが現れる。狂暴な生き物とは、このテンだったのだ。意外な正体にホッとする主人公。ちょうどそこにやってきたサラの話だと、あのテンは珍しい品種で、彼女は「シロ」と名付けてかわいがっているらしい。それを聞いた女神様は、世間に公表すれば村は助かると言い出したよ。

キーパーソン

サラ
コロボックルズ

おびえるコロボックルズ。狂暴な生き物っていったい？

ストーリーの流れ

① 狂暴な生き物を退治に行く

② かわいらしいテンに出会う

③ テンのことをサラに相談する

④ テンの写真撮影に付き合う

⑤ サラと一緒にテンを待ち伏せする

⑥ テンの写真撮影に成功！

村が天然記念物保護区域に指定される!!

9つある救済プランの中で、もっともストーリーが短いよ。ただし、気をつけなければならないのが、サラとの約束。もし、すっぽかすと、その時点で続きのイベントは二度と発生しなくなる。つまり、この方法では村を救えなくなってしまうのだ。サラと約束するイベントは2回発生するので、その両方ともちゃんと約束を守って、無事エンディングまでたどりつこう。

サラに同行を頼まれたら、ちゃんと約束の時間に女神の泉に行こう！

エンディングにたどりつくための

ポイントアラカルト

ポイント1
まずはコロボックルとなかよしに

このプランを始めるために、まずはコロボックルズの好感度をアップさせよう。彼らはキノコが大好きだけど、ない場合は作物でもOK。なかよくなれば、イベントが発生するぞ。

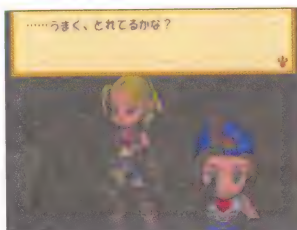
ポイント2
木の実をあげてサラとなかよくなろう

最初のイベントを発生させたら、今度はサラの好感度をアップさせよう。彼女はクランベリーの実が大好き。もしなければ、ベリーベリーの実でも喜ばれるので、これをあげよう。

ポイント3
約束をやぶると大変なことに！

サラとなかよくなると、テンの写真を撮りに行く約束をするけど、この約束は絶対に守ろう。約束をすっぽかすと、サラに嫌われるうえに、この先のイベントが発生しなくなるよ。

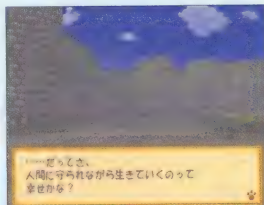
HAPPY ENDING 写真撮影に成功！ そして……

テンの撮影に成功して1週間後。ルーンとサラが、1冊の本を持ってやってきたよ。撮った写真が、その本に載ったらしい。ルーンの話では、あのテンはやはり天然記念物で、そのおかげで村の取り壊しは中止になるらしい。これで村が救われるとみんなが喜ぶ中、サラだけは素直に喜べないでいた……。

テンの写真撮影に成功し主人公は喜ぶが、サラは、まだ迷っていた。

後日談

●……村は救われたけど……●

シロちゃんを犠牲にして村を救ったことで、サラは悩んでいた。でも、「守ったわけでも、犠牲にしたわけでもない」という主人公の言葉に、サラはようやく振り切ることができる。「悩んで失敗して生きていくしかないんだ」って……。

➡村が助かったのはうれしいけれど、人間に守られて、シロちゃんは幸せなのかな？　サラは悩む。

⬅いろいろとはげましてもらったお礼に、サラは照れながらそっと主人公にキスをするんだ。

◆救済プラン9◆

草競馬で優勝した馬の育成物語

カザンからもらった馬を立派な競走馬に育てて、年に1回開催される草競馬大会の優勝をめざそう！

P.128参照

馬をあずかることになって……

ある朝のこと、カザンが1頭の馬を連れてきたよ。自分の牧場の馬を年に一度開かれる草競馬大会に出場させたいのだが、数が多くてとても1人では世話しきれない。そこで主人公を見込んで1頭だけ面倒を見てほしいと頼み込んだ。主人公はその申し出にOKして、さっそく馬を育て始めたけれど、馬はなかなかなついてくれない。しかしくじけずに、毎日エサをあげて、晴れた日に放牧していたら、乗って走れるようになった！　この調子でいけば、優勝も夢ではないかも……。

キーパーソン

カザン
サラ

プランを進めるための必須条件

馬を飼っている

ストーリーの流れ

① カザンから馬をあずかる

② 馬の愛情度アップ！　馬に乗れるようになる

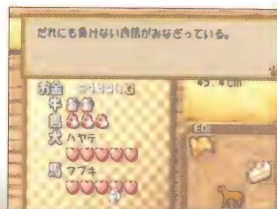
③ 馬の愛情度アップ！　馬に乗って走れるようになる

④ カザンと馬で競走！

⑤ 今度はサラと競走だ！

⑥ 育成した馬を草競馬大会に出場させる

見事優勝！　シュガー村が次回開催地に！！

この救済プランのイベントは、馬を飼っていないと絶対に発生しない。カザンから馬をあずかってほしいと頼まれたら、必ずOKしよう。ペットの犬と同じく、馬も人に慣れるまでに時間がかかるんだ。毎日きちんと世話をして、馬の愛情度をアップさせよう。そうすれば馬は人に慣れ、最後には乗って走れるようになる。馬の愛情度をハート5つまで増やせば、草競馬大会で優勝できるぞ！

馬のそのときの愛情度は、資産表のハートの数でわかるので、チェックしよう。

エンディングにたどりつくための ポイントアラカルト

ポイント1

アルバイトで好感度・愛情度をアップ

カザンから馬をもらうため、ブラウニー牧場の牛・馬の愛情度をアップさせよう。ブラウニー牧場で定休日以外は毎日アルバイトに通えば、一気に愛情度をアップできるぞ。

ポイント2

カザンともなかよくしよう！

馬をもらうためには、カザンともなかよくなる必要があるんだ。カザンはケーキが大好き。台所を増築していればケーキを作れるので、プレゼントして好感度をアップさせよう。

ポイント3

もらった馬を大切に育てよう

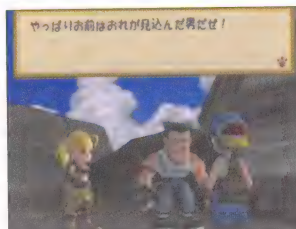
馬の場合、愛情度を表すハートが1つで乗れるように、2つで走れるようになる。ただし、大会で優勝するためには、ハート5つはほしい。きちんと世話をして愛情度を上げよう。

ポイント4

ライバルたちとの勝負に勝ち続ける！

カザン・サラの2人に競走で勝たないと、草競馬大会のイベントが発生しないよ。レースでは、自分が世話した馬を操って走る。うまくコースのインをついて走れば、必ず勝てるぞ。

HAPPY ENDING 愛馬が草競馬大会で優勝！！

カザンとサラが、主人公が育てた馬が草競馬大会で優勝したと知らせにきたぞ！　さらに、次回の草競馬大会開催地がシュガー村に決定！！　つまり、村はレジャーランドにならずにすむんだ。自分の育てた馬が優勝したこと、そして村が救われたことが、主人公は本当にうれしくてたまらなかった……。

自分の期待に応えた主人公をたたえるカザン。彼もうれしくてたまらないのだ。

後日談

来年の大会に向けて

ブラウニー牧場をながめながら、これまでのことを思い出す主人公。まだ終わったわけではない。来年の大会に向けて、また最初から始めなくちゃいけないんだ。来年も草競馬大会で優勝するため、主人公と愛馬は再び走り始めた。

➡愛馬との再会。そして新たなる目標に向かって、主人公は決意をみなぎらせるのだった。

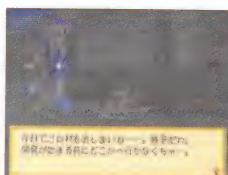
⬅カザン・サラと競走する主人公。3人は来年の大会に向けて、新しいスタートを切った！

残念！ 村の救済ならず

力およばず1年がたってしまうと…

1年という限られた期間で村を救うためには、各プランをどれくらいのペースで進めればいいのだろう？

ついに、村はレジャーランドに……

冬／30日までに、9つあるエンディングのうちどれかを見て村を救わないと、バッドエンディングを迎えてしまうんだ。ここでは、どうすればバッドエンディングを見なくてすむのか、各救済プラン別にバッドエンディングまでの最終期限を一覧表にして掲載したぞ！ じっくり見て、それぞれの救済プランを進めるうえで参考にしよう。

←村を救えず、女神様たちも途方に暮れる……。

→間に合わなかった。ひざを落とす主人公。

バッドエンドにならないために

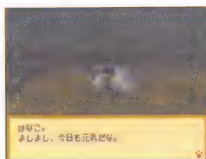
救済プラン	最終期限
宝の地図が見つかった黄金イモの種の物語 その1・その2	●冬の月に入る前に聖なる大地を見つけている ●冬／18日までに種を発見している
ブルーミストとるり色オオアゲハの物語	●夏／3日までに青いチョウの話を聞いている ●夏の月の間に種を入手している
幻の魚を釣り上げた物語	●冬／23日までに、スーパーデラックス釣り竿をゲットし、魚を釣り上げている
女神様の衣装作りの物語	●冬の月に入る前に絹糸を買って、女神様に渡している ●冬／16日までにジーナに「虹色の生地」を渡している
コンテストに出品するケーキの物語	●冬／23日までにケティにケーキの材料を全部渡している
幸せを運ぶ青い鳥の物語	●冬／23日までにルーンとの演奏を成功させている（※ただしライラが村にいること）
天然記念物テンの物語	●冬／16日までに最初のイベントを発生させている ●冬／23日までにテンの撮影に成功している
草競馬で優勝した馬の育成物語	●冬の月までに馬に乗って走れるようになっている（※そのためには、秋の月までに馬をもらっていること） ●冬／15日までにカザンとサラの両方に馬の競走で勝っている

村はすくえなかったけれど

2回目以降のプレイにそなえて

時間が足らなくて村を救済できそうもない。でも、まだあきらめるな！次のプレイへつなげるためのポイントを紹介するぞ!!

最後までプレイしよう！

P.108の最終期限のリストを見て、バッドエンディングになることがわかってしまっても、最後までゲームは続けよう。最後までプレイしてデータを残せば、2回目目以降プレイするときに必ずいいことがあるはずだよ！

最後までペットや家畜の世話をして、愛情度をアップさせていこう。

ポイント1 動物の愛情度をアップ！

ペット・家畜はこれまでどおり世話をして、愛情度をアップさせせよう。エサを与えるのを忘れたり、病気にして愛情度をダウンさせると、あとで困るぞ。

エサをあげないと、愛情度が一気に下がる！

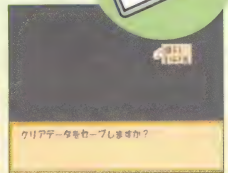
ポイント2 収穫物をストックしよう

収穫物によっては、その季節でしか採れないものがあるよね。それらをたくさん収穫しておくと、あとでとても役立つので、いっぱい採っておこう。

ピンクキャットミント草は、どんどん採っておこう。

データを持ち越して再チャレンジ！

エンディングを迎えると、画面に「クリアデータをセーブしますか？」というメッセージが出るんだ。ここでセーブしておくと、収穫物や家畜などのデータを2回目以降に持っていくことができるよ。これなら今度こそ村を救えるね！

➡ゲームが終了して、エンディング後にこの画面が出たら、必ず「はい」を選ぼう。

⬅そうすれば、そのデータを引き継いで、2回目以降が遊べるぞ。

データを持ち越して楽々プレイ

再チャレンジのススメ

前回のエンディングデータを持ち越して、再チャレンジだ！　失敗した経験を生かして、今度こそ村を救おう！！

2回目以降はこんなにおトク！

前回のエンディングデータをセーブすることで、いろいろなデータを2回目以降に持ち越すことができるんだ。ただし、なかには持ち越せないデータや、持ち越せてもレベルが初期状態に戻ってしまうデータもあるので注意しよう。持ち越せるか、持ち越せないかのデータを下に表にまとめたので、次にプレイをするときの参考にしてね。

2回目以降も持ち越しOK！　早見一覧表

持ち越しできるデータ	初期状態に戻るデータ
①所持金	①キーアイテム
②収穫物・料理	②村の人の好感度
③ペットの犬・馬・家畜	③スーパーカマ・スーパー釣り竿・スーパーデラックス釣り竿
④増築した家・犬小屋	④釣った魚の数
⑤スーパーカマ·スーパー釣り竿·スーパーデラックス釣り竿以外の道具	※釣った魚の合計数は記録される
※カマ·釣り竿は初期装備に戻る	

① 収穫物が持ち越せる

誕生日に好きな物をプレゼントできる！

ライラは春／10日が誕生日。彼女の好きなピンクキャットミント草をプレゼントして、好感度を大幅にアップさせたいけれど、この花は夏にならないと採れないんだ。でも、ピンクキャットミント草を持っているデータでプレイすれば、彼女の誕生日にこの花をちゃんとプレゼントすることができ、いきなり好感度を大幅にアップさせられるよ。

←誕生日にその人の好きな物をあげると、とっても喜ばれるよ。

➡持ち越した料理をあげれば、一気に好感度をアップできる。

② ペット・家畜も持ち越しOK！

最初から育てる必要はないよ

前回飼っていたペットや家畜も持ち越せるぞ。愛情度のデータも引き継がれるので、前回の愛情度が高ければ、再びしつけなくてもいいんだ。また、前回のプレイでふか器に入れて、ひよこにならなかったタマゴも、そのまま2回目以降に引き継がれるよ。

また、ゲームの前半から馬でエリア間の移動もできるし、すでに馬を飼っているので、救済プラン9のイベントも次々と起こしやすくなるんだ。

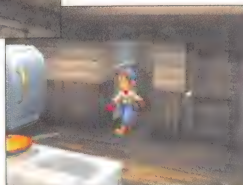
⬅最初から鶏がいるので、タマゴには困らないはず。

➡馬で移動すれば、たくさんのお使いがこなせるぞ！

③ 設備も持ち越せるよ

お風呂でリフレッシュ！

前回のプレイで、台所や犬小屋を増築していた場合、次のプレイに持ち越すことができるんだ。台所があれば最初から料理が作れるし、なによりもお風呂やトイレでリフレッシュできるのがうれしいね！　お風呂に入れば、わざわざ何かを食べて体力を回復する手間がなくなる。また、犬小屋があれば、雨の日に犬をわざわざ自宅に入れなくてもすむんだ。これで犬が病気になる回数も減るはずだよ。

⬅たくさん料理を作って、村の人にプレゼントしよう。

➡残念ながら、お風呂やトイレは、中を見ることができないんだ。

④ 道具も持ち越せる

再度そろえる必要なし！

前回買った道具は、基本的に持ち越せるんだ。ただし、「宝の地図」や「絹糸」といったキーアイテムは、再びイベントを発生させて、ゲットしなければならない。また、スーパーカマは前回に買っていても、次のプレイではふつうのカマに戻ってしまうよ。それでも、たて笛や釣り竿など、イベントに関係するものを最初から持っているのは心強いよね！

⬅釣り竿を持っているので、シンに大好きな魚をあげられるよ。

➡たて笛で犬をしつけて、よりかしこい犬にしよう。

クリアデータを継続して

エンディングをコレクションしよう！

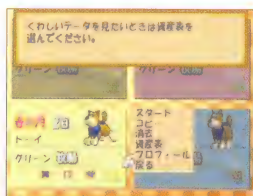
エンディング後のオマケは、データの持ち越しだけじゃない！　ここではそのほかの楽しいオマケを徹底紹介！！

一度見たエンディングはコレクションされる！

バッドエンディング以外のエンディングを見て、そのデータをセーブすると、セーブデータの下にアイコンがつくんだ。アイコンは救済プランの数と同じで、9つあるよ。全エンディングを見たデータを作れば、何かいいことがあるぞ。がんばって試してみよう！

苦労して9つすべてのエンディングをクリア！　さて何が起こるのかな？

村の人のプロフィールを集めよう！

エンディングを見ると、その物語に関わったキャラや、特になかよしだったキャラのプロフィールが見られるようになるんだ。がんばって村の人全員分のプロフィールを集めると、なんと女神様のプロフィールが見られるようになるぞ！

プロフィールは、ゲームをスタートさせる画面で見られるよ。

クリアしたエンディングによって見られるプロフィールが違うよ！

救済プラン1	ティム・ロナルド	救済プラン6	ケティ・ウォール
救済プラン2	ディア・ロナルド	救済プラン7	ルーン
救済プラン3	ライラ・バジル	救済プラン8	カザン
救済プラン4	シン・ハヤト	救済プラン9	サラ・ウッド
救済プラン5	ジーナ・マーサ	全エンディングクリア	女神様

※女神様のプロフィールは、全エンディングをクリアすると登場する。

第5章
パーフェクトデータ

もっとシュガー村のことを知りたい、そして牧場生活を楽しみたい……、そんな人のためのデータを完全公開！　ほしいデータのすべてがここに載ってるよ!!

アイテム売買早見表

このアイテムはどこで売れる？　あのアイテムはいくら？　そんなときはこの表が便利。五十音順に並べているから、すぐに見つけられるよ！

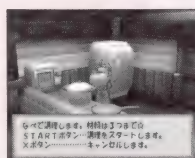
販売

アイテム	購入場所	値段
牛	ブラウニー牧場	2500G
牛の種	ブラウニー牧場	2000G
おにぎり	食品店	200G
飼い葉	ブラウニー牧場	30G
絹糸	道具屋	3000G
キノコソテー	酒場	400G
木の実酒	酒場	200G
クッキー	茶店	250G
ケーキ	茶店	300G
紅茶	茶店	150G
魚料理	酒場	500G
サンドイッチ	食品店	250G
ジャガイモの種	花屋	20G
スーパーカマ	道具屋	4500G
スーパー釣り竿	道具屋	4500G
タマゴ	食品店	50G
チーズ	食品店	500G
チーズケーキ	茶店	350G
チーズもりあわせ	酒場	500G
乳しぼり器	道具屋	1800G
動物の薬	ブラウニー牧場	500G

アイテム	購入場所	値段
トウモロコシの種	花屋	30G
トマトサラダ	酒場	400G
トマトの種	花屋	30G
鶏	ブラウニー牧場	500G
鶏のエサ	ブラウニー牧場	10G
ハーブティー	茶店	200G
はちみつ	食品店	200G
ばんのう薬	道具屋	1000G
パンの実の種	花屋	40G
ブラシ	道具屋	300G
ふわふわパン	食品店	150G
ホットケーキ	茶店	300G
ポテトフライ	酒場	400G
マフィン	茶店	250G
水	酒場	50G
ミルク	酒場	150G
ミルクS	食品店	150G
ミルクティー	茶店	200G
ムギ酒	酒場	250G
薬草酒	酒場	350G

知ってお得!!

アイテム売買マメ知識

ベリーベリーの実などのベリー類は、そのまま売るよりもジャムにして売ったほうがお得。例えば、ベリーベリーの実を3個売ると30Gだが、3個使ってジャムを1個作ると80Gで売ることができるのだ。料理をするために、台所の増築は早めにしよう！

なべにベリー類を3個入れれば、ジャムができあがるよ。

買い取り

アイテム	買い取り場所	値段
牛	ブラウニー牧場	3000G
大きい魚	別荘 酒場	120G
キノコ	酒場	20G
クランベリーの実	食品店 酒場	20G
クランベリージャム	茶店	100G
クルミ	酒場	20G
ジャガイモ	食品店 花屋 別荘 酒場	60G
石灰石	花屋 職人の家	40G
タマゴ	別荘 茶店	50G
チーズ	食品店 別荘 茶店 酒場	500G
中くらいの魚	別荘 酒場	80G
鉄鉱石	道具屋 職人の家	60G
銅	道具屋 職人の家	40G
トウモロコシ	食品店 花屋 別荘 酒場	120G
トマト	食品店 花屋 別荘 酒場	80G
鶏	ブラウニー牧場	300G

アイテム	買い取り場所	値段
ハーブ	花屋 別荘 茶店	10G
パンの実	食品店 別荘 茶店	100G
ピンクキャットミント草	花屋	20G
ブルーベリーの実	食品店 酒場	30G
ブルーベリージャム	茶店	150G
ブルーロック	職人の家	90G
ベリーベリーの実	食品店 酒場	10G
ベリーベリージャム	茶店	80G
ポンタタの実	道具屋	80G
ミックスベリージャム	茶店	80G
ミルクS	道具屋 別荘 茶店	150G
ミルクM	道具屋 別荘 茶店	200G
ミルクL	道具屋 別荘 茶店	300G
ミルクG	道具屋 別荘 茶店	400G
ムーンドロップ草	花屋	10G
ムーンライトストーン	道具屋	100G
薬草	道具屋	30G
ヨーグルト	食品店 別荘 茶店	350G
レアメタル	道具屋 職人の家	180G

移動時間早見表

エリア間の移動にかかる時間がわかっていれば、1日の行動計画も立てやすいぞ。この早見表を使って目的地までの時間をチェックしておこう！

聖なる大地エリア

徒歩	馬
25分	14分

別荘エリア

ブラウニー牧場・ショップエリア

徒歩	馬
17分	10分

徒歩	馬
17分	12分

徒歩	馬
18分	13分

花屋＆道具屋エリア

徒歩	馬
17分	12分

ブラウニー牧場・牧草地エリア

※表示時間はゲーム中の経過時間で、実際にプレイにかかる時間とは異なる。

移動時間早見表の見方

この早見表では、徒歩の場合と馬に乗って移動した場合に分けて紹介しているよ。操作の仕方や通るコースによって時間は異なるので、ここで紹介している時間は目安として参考にしてね。また、馬に乗った時間は、馬が育ちきった最速の状態で計っているよ。

CHECK! 目的地までの時間を計算しよう

エリア間の移動時間は、画面が切り替わったところから出口までの時間だけを計っているよ。お店などの目的地までの移動時間や行動時間も考えて、1日の行動計画を立てよう。ちなみに、村のハジからハジとなる、女神の泉エリアから聖なる大地エリアの所要時間は、右上の表を見てね。

例）別荘から食品店まで行く場合の移動時間の出し方

徒歩	17分＋18分＋食品店までの時間
馬	12分＋13分＋食品店までの時間

女神の泉～聖なる大地区間の所要時間

移動するエリア	徒歩	馬
聖なる大地⟷女神の泉	2時間5分	1時間7分
別荘エリア⟷女神の泉	1時間38分	49分

女神の泉エリア

茶店＆酒場エリア

徒歩	馬
23分	15分

職人の家エリア

徒歩	馬
28分	18分

徒歩	馬
30分	18分

食品店エリア

徒歩	馬
18分	12分

徒歩	馬
23分	15分

自宅エリア

自宅エリアと各エリア間の所要時間

移動するエリア	徒歩	馬
茶店＆酒場	43分	28分
女神の泉	1時間1分	41分
ブラウニー牧場・ショップ	39分	25分
別荘	50分	32分
聖なる大地	1時間17分	42分

救済プラン別イベントチャート

救済プラン1　宝の地図が見つかった黄金イモの種の物語 その1

1　ティム、宝の地図を発見！　一緒に掘りに行ってみよう！

【日時／場所】午前6時／自宅前→茶店＆酒場エリア **【天気】**必ず晴れる
【条件】ティム・カザンとなかよくなっている
【効果】ティムの誘いにOKすると好感度アップ、断ると逆にダウンする　※断っても最終的にOKしないと、イベントは進まない

↓

2　またまた宝の地図を発見！　でも場所はどこなの？

【日時／場所】午前6時／自宅前　**【天気】**どんな天気でも発生
【条件】ティムとさらになかよくなっている
【効果】キーアイテム欄に「ティムの持ってきた地図」が加わる

↓

3　愛犬お手柄！　聖なる大地発見!!

【日時／場所】午前6時〜午後5時／別荘エリア→聖なる大地エリア　**【天気】**晴れorくもり
【条件】犬となかよくなっていて、言うことをよく聞く／犬が病気ではない／ティムとかなりなかよくなっている／バジル・ライラ・ジーナ・ウッド・カザン・サラ・マーサ・ルーンとなかよくなっている／イベント2で「ティムの持ってきた地図」をゲットしている
【効果】全体マップに聖なる大地が現れ、別荘エリアから行き来できるようになる

↓

4　何がなるのか？　不思議な種をゲット

【日時／場所】午前6時〜午後5時／聖なる大地エリア　**【天気】**どんな天気でも発生
【条件】聖なる大地にある石碑の指示どおりに作物を栽培して、実がなっている
【効果】見つけた種をティムに渡すと、ティムが花屋『フラワーライラ』横の花だんに種を植える／ティムの好感度がアップする

↓

5　芽が出たぞ！

【日時／場所】午前6時〜午後5時／花屋＆道具屋エリア　**【天気】**晴れorくもり
【条件】イベント4から3日後以降

↓

6　やったあ！　花が咲いた!!

【日時／場所】午前6時／自宅前→花屋＆道具屋エリア　**【天気】**必ず晴れる
【条件】イベント4から7日後以降

↓

7　これが伝説の黄金の実だ!!

【日時／場所】午前6時／自宅前→花屋＆道具屋エリア　**【天気】**必ず晴れる
【条件】イベント6から2日後以降

↓

8　今日は楽しいイモ祭り（エンディング）

【日時／場所】午前6時〜午後5時／職人の家エリア　**【天気】**必ず晴れる
【条件】イベント7の翌日以降に職人の家エリアに行く

↓

後日談　ティムの旅立ち

全部で9種類ある、シュガー村の救済プラン。いつ、どこで、どんなときに何をすれば、どんなイベントが起きるのか？ そのすべてがわかる完全チャートを公開！ めざせパーフェクトクリア!!

救済プラン2 宝の地図が見つかった黄金イモの種の物語 その2

1と2までの流れは、【その1】（左ページ）と同じ

3 場所はこのあたりらしいんだけど……

【日時／場所】午前6時～午後7時／別荘エリア 【天気】どんな天気でも発生
【条件】ディアとなかよくなっている／イベント2を見て、「ティムの持ってきた地図」をゲットしている
【効果】ディアの好感度がアップする

4 ディアお手柄！ 聖なる大地を発見!!

【日時／場所】午前6時／自宅前→別荘エリア→聖なる大地エリア 【天気】必ず晴れる
【条件】イベント3を発生させている／ディアとかなりなかよくなっている／バジル・ライラ・ジーナ・ウッド・カザン・サラ・マーサ・ルーンとなかよくなっている
【効果】全体マップに聖なる大地エリアが現れ、別荘エリアから行き来できるようになる

5 何がなるのか？ 不思議な種をゲット

【日時／場所】午前6時～午後5時／聖なる大地エリア 【天気】どんな天気でも発生
【条件】聖なる大地にある石碑の指示どおりに作物を栽培して、実がなっている
【効果】見つけた種をディアに渡すと、ディアが花屋『フラワーライラ』横の花だんに種を植える／ディアの好感度がアップする

6 芽が出たぞ！

【日時／場所】午前6時～午後5時／花屋＆道具屋エリア 【天気】晴れorくもり
【条件】イベント5から3日後以降

7 やったあ！ 花が咲いた!!

【日時／場所】午前6時／自宅前→花屋＆道具屋エリア 【天気】必ず晴れる
【条件】イベント5から7日後以降

8 これが伝説の黄金の実だ!!

【日時／場所】午前6時／自宅前→花屋＆道具屋エリア 【天気】必ず晴れる
【条件】イベント7から2日後以降

9 今日は楽しいイモ祭り（エンディング）

【日時／場所】午前6時～午後5時／職人の家エリア 【天気】必ず晴れる
【条件】イベント8の翌日以降に職人の家エリアに行く

後日談 ディアの告白

※矢印は各イベント発生のつながりを表している。ただし、救済プラン1のイベント5や、救済プラン2のイベント6のように、発生させなくてもエンディングにたどりつけるイベントもある。その場合は、そのイベントを発生させなかった場合と、発生させた場合の2通りのルートがあり、矢印も2本表示している。

救済プラン3 ブルーミストとるり色オオアゲハの物語

1 青いチョウが来ればいいなあ

【日時／場所】午前6時〜午後5時、火・木曜日以外／職人の家エリア 【天気】晴れorくもり
【条件】ハヤトとなかよくなっている ※このイベントは夏／3日を過ぎると発生しない

2 花のことは花屋に相談

【日時／場所】午前9時〜午後5時、日曜日以外／花屋『フラワーライラ』店内 【天気】どんな天気でも発生
【条件】イベント1を見ている ※このイベントはイベント1と同じ日でも発生する
【効果】ライラの好感度がアップする

3 プラントハンターのプライドにかけて

【日時／場所】午前6時／自宅前 【天気】必ず晴れる
【条件】イベント2から3日後以上経過している／ライラとかなりなかよくなっている
【効果】バジル・ライラの好感度がアップする／バジルが村からいなくなる

4 ルーン落ち込む

【日時／場所】午前6時／自宅前 【天気】必ず晴れる
【条件】ルーンとなかよくなっている ※このイベントはイベント3と連続して発生する

5 ブルーミストの種をゲット！

【日時／場所】午前6時／自宅前 【天気】必ず晴れる
【条件】イベント3から3日後以降
【効果】キーアイテム欄に「ブルーミストの種」が追加される

6 花が咲くといいわね

【日時／場所】午前6時〜午後5時、日曜日／職人の家エリア 【天気】晴れorくもり
【条件】ライラとかなりなかよくなっている（ただし、ルーンよりも好感度が高いこと）／ブルーミストの種をまいている ※イベント6はブルーミスト草が咲くと発生しなくなる

7 ブルーミスト草の花が咲いた！

【日時／場所】午前6時〜午後3時／女神の泉エリア 【天気】晴れorくもり
【条件】ブルーミスト草の花が咲いた後に、女神の泉に行く ※花は夏／30日に枯れる
【効果】ライラ・ルーン・ハヤト・女神様・コロボックルズの好感度がアップする／バジルが村からいなくなる

10 夜のブルーミスト草

【日時／場所】午後6時〜午前0時／女神の泉エリア 【天気】晴れorくもり
【条件】イベント7の発生後／コロボックルズとかなりなかよくなっている

11 チョウがやってきた！

【日時／場所】午前6時〜午後5時／女神の泉エリア 【天気】晴れorくもり
【条件】イベント7の後、夏／25日〜30日まで発生／イベント8を見ていない
【効果】ライラ・ルーンの好感度がアップする

14 やったあ！ 村が保護区域に（エンディング）

【日時／場所】午前6時〜午後3時／女神の泉エリア 【天気】晴れorくもり
【条件】イベント11もしくはイベント13の発生から7日後以上経過している

後日談 ライラの告白 【条件】イベント12を見ている

ミニコラム

女神の泉で奇跡の花ブルーミスト草を栽培しよう！

救済プラン3で、キーポイントになる「ブルーミストの種」。この花の種はイベントでゲットするものなんだ。種をまいた後は、まちがってクワで耕さないように注意しよう。次に芽が出て花が咲くまでは、カマで刈ってしまわないように気をつける。また、枯らさないために、雨の日以外は毎日ちゃんと水まきをしようね。もしまちがって種をダメにしまった場合は、『フラワーライラ』で種が200Gで売られているから、すぐに買いに行こう。

⬅種をクワで耕しちゃった！　当然種はダメになっちゃうよ！

➡じょうろで水をまこうとしたら、まちがってカマで刈っちゃった！

9 ルーンはりきる

【日時／場所】午前10時～午後6時、水・土曜日以外／道具屋店内　【天気】どんな天気でも発生
【条件】イベント8を発生させておらず、イベント3の後でイベント11もしくはイベント12を見ていない

✣うすい矢印のように、囲みのどこからでもイベント9が発生し、発生後は再び囲み内のイベントに戻る。

8 バジルを追って、ライラも旅に…

【日時／場所】午前6時／自宅前　【天気】どんな天気でも発生
【条件】イベント7の翌日以降～夏／26日まで／ライラとかなりなかよくなっている／ライラが村からいなくなる（花屋が休業になる）　※イベント11を先に見た場合は発生しない

※イベント8から10へ進むと、赤い矢印が示したとおりに必ずイベント12へ進む。

12 ライラ、傷心の帰宅

【日時／場所】午前6時～午後5時／女神の泉エリア　【天気】晴れorくもり
【条件】イベント8から3日後以降～夏／30日まで
【効果】チョウが飛んでくる／ライラが村に戻って、花屋の営業が再開される

13 ブルーミスト草が枯れちゃった

【日時／場所】午前6時／自宅前　【天気】必ず晴れる
【条件】イベント12の翌日に発生する

ライラが旅立っているかどうかで、後日談が分岐する。

後日談 ライラとルーン　【条件】イベント12を見ていない

救済プラン4 幻の魚を釣り上げた物語

1 シンから釣り竿ゲット！

【日時／場所】シンが釣りをしているとき／メープル湖　【天気】晴れorくもり
【条件】シンとなかよくなっている　【効果】シンの好感度がアップする／装備欄に釣り竿が加わる

2 メープル湖にすむ、不思議な魚の話

【日時／場所】シンが釣りをしているとき／メープル湖　【天気】晴れorくもり
【条件】魚を3匹以上釣っている　【効果】シンの好感度がアップする

3 スーパー釣り竿をゲット！

【日時／場所】シンが釣りをしているとき／メープル湖　【天気】晴れorくもり
【条件】魚を4匹以上釣っている／シンとさらになかよくなっている
【効果】シン・ハヤトの好感度がアップする／道具屋にスーパー釣り竿が売り出される

4 やっぱりいたんだ！　不思議な魚を目撃!!

【日時／場所】午後7時～午前0時、シンが釣りをしているとき／メープル湖　【天気】晴れorくもり
【条件】魚を8匹以上釣っている　【効果】シンの好感度がアップする

5 幻の魚、その名は「天の使い」

【日時／場所】午前6時～午後3時、火・木曜日／職人の家エリア　【天気】晴れorくもり
【条件】イベント4を見ている
【効果】女神様とコロボックルズの好感度がアップする

6 コロボックルズからのアドバイス

【日時／場所】午後5時～午前0時、シンが釣りをしているとき／メープル湖　【天気】晴れorくもり
【条件】シンとかなりなかよくなっている／満月以外の夜／イベント9を見た場合は発生しない
【効果】シンの好感度がアップする

※イベント5・6の流れは、うすい矢印のように囲み内のイベントにつながる。

7 依頼内容はハーブの収集

【日時／場所】午前6時／自宅前　【天気】どんな天気でも発生
【条件】イベント4を見ている／大きい魚を6匹釣っている／ハヤトとかなりなかよくなっている

8 最強の竿、その名は「スーパーデラックス釣り竿」

【日時／場所】午前6時／自宅前　【天気】必ず晴れる
【条件】ハヤトに頼まれたハーブを渡してから3日後以降／ハヤトとかなりなかよくなっている
【効果】装備欄にスーパーデラックス釣り竿が加わる

9 やったあ！　幻の魚を釣ったぞ!!

【日時／場所】春･秋：午後6時～午後11時59分、夏：午後7時～午後11時59分、冬：午後5時～午後11時59分／メープル湖　【天気】晴れ
【条件】スーパーデラックス釣り竿を入手している　※月の満ち欠けが満月に近いほど、幻の魚が釣れる確率が高くなる　※天気がくもりだと発生しない。
【効果】シン・ハヤト・女神様・コロボックルズの好感度がアップする

10 ウロコのことが雑誌に！（エンディング）

【日時／場所】午前6時／自宅前　【天気】必ず晴れる
【条件】幻の魚を釣ってから7日後以上経過している

後日談 ケティとシン

救済プラン5 女神様の衣装作りの物語

1 女神様の衣装って、どんなものなんでしょう？
【日時／場所】午前6時／自宅前 **【天気】**必ず晴れる
【条件】ジーナとなかよくなっている **【効果】**ジーナの好感度がアップする

2 ジーナの力になってあげたいの
【日時／場所】午前6時／自宅前 **【天気】**必ず晴れる
【条件】イベント1の発生後、ケティとなかよくなっている **【効果】**ケティの好感度がアップする

3 なにやら気まずい雰囲気
【日時／場所】午前6時～午前10時59分、月曜日以外／別荘エリア **【天気】**晴れorくもり
【条件】イベント2を見ている

4 女神の衣装を作るんですって？
【日時／場所】午前6時～午後5時／女神の泉エリア **【天気】**晴れorくもり
【条件】イベント2を見ている **【効果】**女神様の好感度がアップする／翌日から道具屋『ルーンの店』に絹糸が売りに出される

5 女神様のお手伝いは大変なんだな
【日時／場所】午前6時～午後5時／女神の泉エリア **【天気】**晴れorくもり
【条件】イベント4を見た後、道具屋『ルーンの店』にて絹糸を買っている **【効果】**女神様の好感度がアップする

6 生地ができたよ！
【日時／場所】午前6時／自宅内 **【天気】**どんな天気でも発生
【条件】イベント5から7日後以降／ジーナとかなりなかよくなっている
【効果】女神様とコロボックルズの好感度がアップする／キーアイテム欄に「虹色の生地」が加わる

7 生地をジーナのもとへ！
【日時／場所】午後12時～午後9時、水・土曜日以外／別荘内 **【天気】**どんな天気でも発生
【条件】「虹色の生地」を持っている **【効果】**ジーナの好感度がアップする

※イベント3は矢印のように囲み内のイベント4～7のどこでも発生する。

8 ジーナを独りじめしたくて（主人公編）
【日時／場所】午前6時～午後3時、月曜日／別荘エリア
【天気】晴れorくもり
【条件】イベント7発生後の月曜日／イベント3を見ている／イベント10を見ていない／ディアの好感度がハヤトより高い
【効果】主人公がディアを追いかける→ディアの好感度がアップする／仲直りさせる→ディア・ジーナ・ケティ・ハヤトの好感度がアップする

9 ジーナを独りじめしたくて（ハヤト編）
【日時／場所】午前6時～午後3時、月曜日／別荘エリア
【天気】晴れorくもり
【条件】イベント7発生後の月曜日／イベント3を見ている／イベント10を見ていない／ハヤトの好感度がディアより高い
【効果】ハヤトがディアを追いかける→ハヤトの好感度がアップする／仲直りさせる→ディア・ジーナ・ケティ・ハヤトの好感度がアップする

ディア・ハヤトの好感度の高さで、ストーリーが分岐する。

10 衣装が完成する
【日時／場所】午前6時／自宅前 **【天気】**必ず晴れる
【条件】ジーナに生地を渡してから7日後以上経過している／ジーナとかなりなかよくなっている
【効果】ジーナの好感度がアップする

11 奇跡の布が起こした奇跡（エンディング）
【日時／場所】午前6時／自宅前 **【天気】**必ず晴れる
【条件】衣装が完成してから7日後以上経過している

後日談 ジーナの告白

救済プラン6　コンテストに出品するケーキの物語

1　新しいメニューを考えているの
【日時／場所】午後12時〜午後5時、月曜日以外／茶店店内　【天気】どんな天気でも発生
【条件】ケティ・ジーナとなかよくなっている
【効果】ケティの好感度がアップする

↓

2　私にできることって、これぐらいだから
【日時／場所】午後12時〜午後5時、月曜日以外／茶店店内　【天気】どんな天気でも発生
【条件】自宅で「おばあちゃんのレシピ」を発見している
【効果】ケティの好感度がアップする

↓

A　※イベント2〜14の間にいつでも起き、すべてを見ないとイベント14は発生しない

B　※イベント5を見ていなければ起こらない。これを見なくてもイベント14は発生する

↓

8　あなたが探していた本ってこれかしら？
【日時／場所】午前6時〜午後7時／別荘内　【天気】どんな天気でも発生
【条件】ケティ・ライラ・ジーナ・サラ・ディア・ハヤト・シン・カザン・ルーンのうち、誰か1人とかなりなかよくなっている／ケティに「おばあちゃんのレシピ」を渡している　※ディアとあまりなかよくなっていないと本をもらえない
【効果】ディアの好感度がアップする／キーアイテム欄に「おまじないの本」が加わる

↓

10　なんだかあやしい本ね
【日時／場所】午後12時〜午後5時、月曜日以外／茶店店内　【天気】どんな天気でも発生
【条件】「おまじないの本」を持っている　※このとき誰と一番なかよしだったかによって、イベントの会話が一部変化する
【効果】このとき、女の子の中で一番ケティとなかよしだった場合は、ケティの好感度がアップする

↓

11　気になるあの子と、満月の下で
【日時／場所】午後9時〜午前0時／女神の泉エリア　【天気】必ず晴れる
【条件】ケティが指定した日時に女神の泉エリアに行く　※「月のしずくエッセンス」は、基本的にそのとき一番なかよしの女の子と作る（ライラが村にいない場合は除外）／女の子よりハヤト・シン・カザン・ルーンのいずれかとなかよしだった場合は、その人に頼んで代わりに作ってもらう
【効果】女の子と作った場合のみ、その子の好感度がアップする

↓

13　エッセンスのお礼
【日時／場所】月のしずくエッセンスを作った翌日以降／茶店店内　【天気】どんな天気でも発生
【条件】月のしずくエッセンスを女の子と作っている

↓

14　ケーキ完成！　いざコンテストへ！！
【日時／場所】午後12時〜午後5時、月曜日以外／茶店店内　【天気】晴れorくもり
【条件】ケーキの材料（ミルクG、金のタマゴ、月のしずくエッセンス）をケティに渡している／ケティとかなりなかよくなっている
【効果】ケティと月のしずくエッセンスを作っていない場合、ケティの好感度がアップする（ケティと月のしずくエッセンスを作っていると、イベントの会話が少し変化する）／このイベント終了後、店が休業になる（翌日は営業している）

↓

15　やったあ、ケーキコンテストに優勝！（エンディング）
【日時／場所】午前6時／自宅前　【天気】必ず晴れる
【条件】ケティがコンテストに出発してから7日後以降

A

3 恐怖のケーキ試食　その1

【日時／場所】午後12時～午後5時、月曜日以外／茶店店内　【天気】どんな天気でも発生
【条件】ケティに「おばあちゃんのレシピ」を渡している／イベント2の翌日以降
【効果】ケティの好感度がアップする

↓

4 恐怖のケーキ試食　その2

【日時／場所】午後12時～午後5時、月曜日以外／茶店店内　【天気】どんな天気でも発生
【条件】イベント3の翌日以降
【効果】ケティの質問に「はい」を選択→ケティの好感度がアップするが、体力はややダウン／「いいえ」を選択→ケティの好感度がダウンする

↓

5 恐怖のケーキ試食　その3

【日時／場所】午後12時～午後5時、月曜日以外／茶店店内　【天気】晴れorくもり
【条件】イベント4の翌日以降、ケティとかなりなかよくなっている
【効果】ケティの質問に「はげます」を選択→ケティの好感度がアップするが、体力はややダウン／「頭をなでる」を選択→ケティの好感度がダウンする

イベント3・4・5を全部見ないとケーキは完成しない。

B

6 あんたのことは嫌いだけど……

【日時／場所】午後5時～午後9時、木曜日／茶店＆酒場エリア　【天気】晴れorくもり
【条件】イベント5の翌日以降／ライラが村にいて、ケーキが完成していない
【効果】花屋の営業時間後に、ケティ・サラが花屋に行く

↓

7 涙のケーキ特訓

【日時／場所】午後5時～午後9時／花屋＆道具屋エリア　【天気】晴れorくもり
【条件】イベント6の後、同じ日に発生

BのイベントはAのイベントを全部見た後に発生するが、見なくてもエンディングにはたどりつける。

9 お探しの本って、これじゃないですか？

【日時／場所】午前6時～午後7時／別荘内　【天気】どんな天気でも発生
【条件】ディアに「おまじないの本」をもらっていない／ディアとあまりなかよくなっていない
【効果】ジーナの好感度がアップする／キーアイテム欄に「おまじないの本」が加わる

「おまじないの本」は、ディアとジーナの2人のうち、好感度の高い人からもらう。

12 つい約束のことを忘れてしまって……

【日時／場所】午後12時～午後5時、月曜日以外／茶店店内　【天気】どんな天気でも発生
【条件】女の子と月のしずくエッセンスを作っていない　※その場合、ハヤト・シン・カザン・ルーンの中で一番なかよしの人が代わりに作って持って来てくれる
【効果】月のしずくエッセンスを持って来てくれた人の好感度がアップする

「おばあちゃんのレシピ」、「おまじないの本」を入手していれば、約束をやぶっても「月のしずくエッセンス」はゲットできる。

後日談 ケティの告白

救済プラン7　幸せを運ぶ青い鳥の物語

1　ルーンからたて笛をゲット！
【日時／場所】午後2時～午後7時59分、土曜日／メープル湖　【天気】晴れorくもり
【条件】ルーンとなかよくなっている　【効果】ルーンの好感度がアップする／装備欄にたて笛が加わる

↓

2　ルーンと一緒に鳥の餌付け
【日時／場所】午後2時～午後7時59分、土曜日／メープル湖　【天気】晴れorくもり
【条件】ルーンとさらになかよくなっている／イベント1の翌日以降に発生
【効果】ルーンの好感度がアップする

↓

3　ルーンの独奏会
【日時／場所】午後2時～午後7時59分、土曜日／メープル湖　【天気】晴れorくもり
【条件】イベント2を見ている／ルーンとかなりなかよくなっている／ライラが村にいる
【効果】ルーンの好感度がアップする

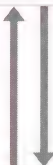
↓

4　一緒に演奏しませんか？
【日時／場所】午前6時／自宅前　【天気】必ず晴れる
【条件】イベント3を見ている／ルーンとかなりなかよくなっている
【効果】誘いにOKするとルーンの好感度がアップ、断ると逆にダウンする　※断った場合、ルーンに話しかければ再挑戦可能

↓

5　ルーンと一緒に笛の合奏
【日時／場所】イベント4の続き／メープル湖　【天気】必ず晴れる
【条件】イベント4にて、「OK」を選択している

↓

6　笛の音に誘われて、青い鳥が飛んできた！
【日時／場所】イベント5の続き／メープル湖　【天気】必ず晴れる
【条件】ミニゲームで上手に笛を演奏する
【効果】ルーンの好感度がアップする／青い鳥が飛んできて、羽をゲットする

7　合奏失敗！　青い鳥はやってこず……
【日時／場所】イベント5の続き／メープル湖　【天気】必ず晴れる
【効果】まあまあの演奏をするとルーンの好感度がアップ、失敗した場合は逆にダウンする　※イベントの翌日にルーンに話しかければ、上手に演奏できるまで再挑戦可能

8　青い鳥がくれた幸せ（エンディング）
【日時／場所】午前6時～午後3時／メープル湖　【天気】晴れorくもり
【条件】青い鳥の羽をゲットしてから7日後以降／ライラが村にいる

↓

後日談①　ルーン、ライラに告白なるか!?

後日談②-1　大好きなあの子とラブラブ　【条件】サラ・ディア・ケティ・ジーナのうち、誰かとかなりなかよしになっていると、その中で一番好感度が高い女の子とのラブラブエンディングが見られる

後日談②-2　犬と一緒にほのぼのと　【条件】特に親しい女の子がいない／犬を飼っている

後日談②-3　1人寂しく……　【条件】特に親しい女の子がいない／犬を飼っていない

救済プラン8　天然記念物テンの物語

1　狂暴な生き物を退治しよう

【日時／場所】午前6時／自宅内→女神の泉エリア　【天気】晴れorくもり
【条件】コロボックルズ・サラとなかよくなっている
【効果】コロボックルズの好感度がアップする

2　村とシロちゃんを守るために

【日時／場所】午前6時／自宅前　【天気】必ず晴れる
【条件】イベント1が発生した翌日以降／サラとさらになかよくなっている
【効果】サラの好感度がアップする

3　サラからのお誘い　その1

【日時／場所】午前6時／自宅前　【天気】必ず晴れる
【条件】イベント2発生から3日後以降／サラとかなりなかよくなっている
【効果】サラの好感度がアップする

4　サラと2人っきりで待ち伏せ　その1

【日時／場所】午後7時～午前0時／女神の泉エリア→職人の家エリア　【天気】晴れorくもり
【条件】上記の時間に女神の泉エリアに行く
【効果】サラの好感度がアップする

5　うっかり約束を忘れて……

【日時／場所】－／－　【天気】どんな天気でも発生
【条件】イベント4・6発生後、午後7時～午前0時の間に女神の泉エリアに行かなかった
※イベント4もしくは6を見なかった結果であって、特にイベントが発生するわけではなく、メッセージも出ない。
【効果】サラの好感度がダウンする　※以降、この救済プラン関連のイベントは発生しなくなる

アウト！

6　サラからのお誘い　その2

【日時／場所】午前6時／自宅前　【天気】必ず晴れる
【条件】イベント4発生から3日後以降／サラとかなりなかよくなっている
【効果】サラの好感度がアップする

7　サラと2人っきりで待ち伏せ　その2

【日時／場所】午後7時～午前0時／女神の泉エリア　【天気】必ず晴れる
【条件】上記の時間に女神の泉エリアに行く
【効果】サラの好感度がアップする

8　シロちゃんは天然記念物だった！（エンディング）

【日時／場所】午前6時／自宅前　【天気】必ず晴れる
【条件】イベント7から7日後以上経過している
【効果】サラ・ルーンの好感度がアップする

後日談　サラの告白

救済プラン9　草競馬で優勝した馬の育成物語

1　カザンから馬のプレゼント
【日時／場所】午前6時／自宅前　**【天気】**必ず晴れる
【条件】カザンとなかよくなっていて、ブラウニー牧場の馬と牛の愛情度をかなりアップさせている
【効果】カザンの申し出にOKすると、カザンの好感度がアップ、断ると逆にダウンする／馬をもらうと、自分の牧場の馬小屋に馬がやってくる　※断った場合、同じイベントが1カ月後に再び発生する

2　馬に乗れるようになったよ！
【日時／場所】午前6時／自宅前　**【天気】**必ず晴れる
【条件】資産表の馬の項目にハートが1つ表示されている／カザンとさらになかよくなっている
【効果】カザンの好感度がアップする

3　今度は走れるようになったよ！
【日時／場所】午前6時／自宅前　**【天気】**必ず晴れる
【条件】資産表の馬の項目にハートが2つ表示されている／カザンとさらになかよくなっている
【効果】カザンの好感度がアップする

5　カザンと競走だ！
【日時／場所】午前6時／自宅前→ブラウニー牧場・牧草地エリア　**【天気】**必ず晴れる
【条件】資産表の馬の項目にハートが3つ以上表示されている／カザンとさらになかよくなっている　※勝負を断わった場合、このイベント終了後、翌週の木曜日にカザンに話しかければ再挑戦できる

6　カザンに勝った！
【日時／場所】イベント5の続き／ブラウニー牧場・牧草地エリア　**【天気】**必ず晴れる
【条件】ミニゲームでカザンに勝つ　※負けた場合は、勝つまで毎週木曜日に再挑戦可能
【効果】勝てばカザンの好感度がアップ、負ければ逆にダウンする

7　今度はサラと勝負だ！
【日時／場所】イベント6の続き／ブラウニー牧場・牧草地エリア　**【天気】**必ず晴れる
【条件】イベント6でカザンに勝っている　※再挑戦で勝った場合でもOK

8　サラに勝った！
【日時／場所】イベント7の続き／ブラウニー牧場・牧草地エリア　**【天気】**必ず晴れる
【条件】イベント7でサラに勝っている　※負けた場合は、勝つまで毎週木曜日に再挑戦可能
【効果】勝てばサラの好感度がアップ、負ければ逆にダウンする

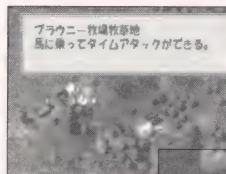
10　草競馬大会開催のお知らせ
【日時／場所】午前6時／自宅前　**【天気】**どんな天気でも発生
【条件】イベント8でサラに勝っている／イベント8から7日後以上経過している　※再挑戦で勝った場合でもOK

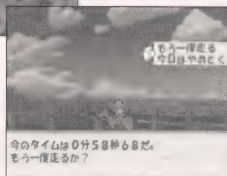
11　こいつ気が弱いから……
【日時／場所】午前6時／自宅前　**【天気】**どんな天気でも発生
【条件】イベント10から3日後以降　※サラとカザンの好感度の高さによって、会話の内容が一部変化（全3種類）
【効果】キーアイテム欄に「お守り」が加わる

12　試合当日、そして……（エンディング）
【日時／場所】午前6時／自宅前　**【天気】**必ず晴れる
【条件】イベント10から7日後以上経過、草競馬大会後翌日以降に発生
【効果】カザンの好感度がアップする

ミニコラム

ブラウニー牧場・牧草地エリアでタイムアタックに挑戦！

ブラウニー牧場・牧草地エリアで、馬のタイムアタックができるよ。ただし、挑戦するためには馬を飼っていて、走れるようになってないとダメなんだ。馬が走れるようになったら、『ファーマーズショップ』に行って、カザンに話しかけよう。タイムアタックは牧草地エリアを3周走って行われる。コースのインをついて走れば、タイムを縮められるよ。ただし、柵に引っかかると前に進めず、タイムロスになるので要注意。

⬅走れるようになると、全体マップにタイムアタックのことが出るよ。

➡納得いく記録が出なかったら、再チャレンジしよう。日没までできるよ。

4 アイツはよそ者！

【日時／場所】 午前6時〜午後5時／ブラウニー牧場・ショップエリア　**【天気】** 晴れorくもり
【条件】 サラ・カザンとかなりなかよくなっている　※イベント8をクリアしたら発生しなくなる

※うすい矢印のように、囲み内のどこからでもイベント4が発生し、発生後は再び囲み内のイベントに戻る。

9 サラから再挑戦の申し出

【日時／場所】 イベント8の後／ブラウニー牧場・牧草地エリア　**【天気】** 晴れorくもり
【条件】 イベント8の後、サラがブラウニー牧場・牧草地エリアにいるときに話しかける

イベント9は、イベント8でサラに勝つ（再挑戦も含む）と発生。ただし、ブラウニー牧場でサラに話しかけなければ発生しない。発生させなくてもエンディングへはたどりつける。

後日談 カザン・サラとともに馬で競走

ボクの牧場ライフイベント

村の人の好感度や動物の愛情度を変化させるイベントを紹介しよう。★印が付いているイベントは、条件さえ満たせば何度でも発生するぞ。

女神様からのお知らせ

女神様に会うには？

【日時／場所】 はじめて女神の泉エリアに行ったとき／女神の泉エリア　**【天気】** どんな天気でも発生
【効果】 女神様の呼び出し方を教えてもらえる

病気でダウン　その1

★うれしはずかし、あの子がお見舞いに

【日時／場所】 病気になった朝／自宅内　**【天気】** どんな天気でも発生
【条件】 ライラ・サラ・ディア・ケティ・ジーナのうちの誰かとなかよくなっている／ペットや家畜を飼っている
【効果】 見舞いに来た女の子が、主人公の看病と、ペット・家畜にエサをやってくれる／見舞いに来た女の子の好感度がアップする　※見舞いに来てくれた女の子の好感度の高さによって、会話が変化する

★持つべきものは友達、友人の見舞いを受ける

【日時／場所】 病気になった朝／自宅内　**【天気】** どんな天気でも発生
【条件】 ルーン・カザン・シン・ハヤト・ティムのうちの誰かとなかよくなっている／台所を増築している／ペットや家畜を飼っている
【効果】 見舞いに来た人が、主人公の看病と、ペット・家畜にエサをやってくれる／見舞いに来た人の好感度がアップする

★誰のお見舞いもなく、1人寂しくベッドの中

【日時／場所】 病気になった朝／自宅内　**【天気】** どんな天気でも発生
【条件】 誰ともなかよくしていない／犬を飼っていない
【効果】 その日は何もすることなく、過ぎていく

病気でダウン　その2

★早く元気になるんだワン！

【日時／場所】 病気になった朝／自宅内　**【天気】** どんな天気でも発生
【条件】 病気で倒れたときに、犬を飼っている
【効果】 カゼをひいた主人公のそばに犬が付きそってくれる／犬の愛情度がアップする

★大変！　ご主人様の一大事!!

【日時／場所】 病気になった朝／自宅内　**【天気】** どんな天気でも発生
【条件】 病気で倒れたときに犬を飼っていて、犬の愛情度が高い
【効果】 犬がカザンを呼んできてくれる／犬の愛情度がアップする

★見るも涙の忠犬物語
【日時／場所】 病気になった朝／自宅内　**【天気】** どんな天気でも発生
【条件】 病気で倒れたときに牛・鶏を飼っていて、ペットの犬がいる／犬の愛情度が高い
【効果】 主人公の代わりに犬が牛・鶏にエサをやってくれる

大変！　愛犬がワナに!!

愛犬がワナに！　早く助けなきゃ!!
【日時／場所】 午前6時～午後5時／食品店エリア　**【天気】** どんな天気でも発生
【条件】 前日、犬にエサを与えなかった／犬の愛情度が低い
【効果】 ワナにかかった犬をサラが助けて主人公に引き渡す／犬の愛情度がアップする

悲劇！　愛犬のピンチに気づかず……
【日時／場所】 犬がいなくなった次の日／自宅前　**【天気】** どんな天気でも発生
【条件】 犬をワナから助けていない／犬の愛情度が低い／サラとなかよくない／主人公が外に出かけている
【効果】 サラが自宅に犬を連れてきてくれる／犬の愛情度がダウンする

愛犬が迷子に！

★迷子の愛犬はどこに？
【日時／場所】 犬がいなくなった次の日／女神の泉エリア　**【天気】** どんな天気でも発生する
【条件】 犬がなついていない／自宅エリア外に置き去りにしてくる
【効果】 犬の愛情度がアップする

★迷子の愛犬を連れ戻さず……
【日時／場所】 犬がいなくなった次の日／職人の家エリア・別荘エリア・茶店＆酒場エリア・女神の泉エリアのいずれかでランダム発生
【天気】 どんな天気でも発生
【条件】 犬を置き去りにしたまま探しに行かない／ライラが村にいて、ライラとそこそこなかよくなっている／犬の愛情度があまり高くない
【効果】 犬の愛情度がダウンする　※ランダムでライラが自宅前に犬を連れてきてくれるが、そうでなかった場合は主人公が連れ戻すまで犬は帰ってこない

愛犬の家出

★どこに行っちゃったの？　愛犬の家出
【日時／場所】 条件を満たすと発生／職人の家エリア・別荘エリア・茶店＆酒場エリア・女神の泉エリアのいずれかでランダム発生　**【天気】** 必ず晴れる
【条件】 犬がなついていない／犬が不機嫌な状態
【効果】 犬が家出をしてしまう／犬の愛情度がアップする

★愛犬の家出に気づかず……
【日時／場所】 条件を満たすと発生／自宅前　**【天気】** どんな天気でも発生
【条件】 サラとなかよくなっている
【効果】 サラが犬を家まで連れてくる／犬の愛情度がダウンする

病気の愛犬　その1

★愛犬がお腹を壊しちゃった！

【日時／場所】条件を満たすと発生／自宅内　**【天気】**どんな天気でも発生
【条件】犬が病気にかかった後に、カザンに話しかけて犬を見せる／犬があまり健康ではない
【効果】カザンが自宅に来て、犬に薬をくれる／犬の愛情度とカザンの好感度がアップする

★飼い主失格！　愛犬の病気に気づかず……

【日時／場所】条件を満たすと発生／自宅前　**【天気】**どんな天気でも発生
【条件】犬にエサを与えなかった次の日にランダムで発生／犬があまり健康ではない
【効果】カザンが自宅に来て、犬に薬をくれる／犬の愛情度とカザンの好感度がダウンする

病気の愛犬　その2

★愛犬の病気をサラに治してもらう

【日時／場所】犬が病気になっている／自宅前　**【天気】**どんな天気でも発生
【条件】サラとなかよくなっている／犬小屋を作っている
【効果】サラが犬の病気を治してくれる／犬の愛情度がアップするが、サラの好感度は逆にダウンする

★愛犬の病気をカザンに治してもらう

【日時／場所】犬が病気になっている／自宅前　**【天気】**どんな天気でも発生
【条件】サラよりカザンとなかよしになっている／犬小屋を作っている
【効果】カザンが犬の病気を治してくれる／犬の愛情度がアップするが、カザンの好感度は逆にダウンする

ペット・家畜と永遠の別れ

お前は最低だ!!　犬・馬が死んじゃった

【日時／場所】犬や馬が死んだ翌日の朝／牛・馬小屋の横　**【天気】**どんな天気でも発生
【条件】犬、もしくは馬が病気になっても放っておいた
【効果】カザンに説教されて、サラになぐられる／カザン・サラの好感度が大きくダウンし、村の人の好感度もダウンする　※カザン・サラの好感度の高さによって会話が一部変化する

★ショック！　牛が死んじゃった

【日時／場所】牛が死んだ翌日の朝／牛・馬小屋の横　**【天気】**どんな天気でも発生
【条件】牛が病気になっても放っておいた
【効果】カザンに説教される／カザン・サラの好感度が大きくダウンし、村の人の好感度もダウンする

★ガッカリ……鶏が死んじゃった

【日時／場所】鶏が死んだ翌日の朝／牛・馬小屋の横　**【天気】**どんな天気でも発生
【条件】鶏が病気になっても放っておいた
【効果】カザンに説教される／カザン・サラの好感度が大きくダウンし、村の人の好感度もダウンする

より快適な牧場ライフのススメ

ステキなキッチンが完成！

【日時／場所】台所の増築を依頼した翌日以降／自宅前　【天気】必ず晴れる
【条件】『職人の家』で台所の増築を頼んでいる
【効果】自宅内に台所ができる／シン・ハヤト・ウッドの好感度がアップする

犬小屋完成！　住み心地はいかが？

【日時／場所】犬小屋の増築を依頼した翌日以降／自宅前　【天気】必ず晴れる
【条件】『職人の家』で犬小屋の増築を頼んでいる
【効果】自宅横に犬小屋ができる／シン・ハヤトの好感度がアップする

迷子のフラット

1　フラットはどこに？

【日時／場所】条件を満たすと発生／自宅前　【天気】必ず晴れる
【条件】犬を飼っている／犬小屋がある／犬の愛情度が高い／コロボックルズとかなりなかよくなっている
【効果】行方不明になったフラットを犬が見つける／犬の愛情度とコロボックルズの好感度がアップする

↓

2　お礼に「力の木の実」をもらう

【日時／場所】イベント1の翌日の朝／自宅内　【天気】どんな天気でも発生
【条件】イベント1を見ている
【効果】コロボックルズからお礼に「力の木の実」をもらって、体力のMAX値がアップする

あと一歩のところで、村救済ならず

無念！　力およばず村はレジャーランドに

【日時／場所】冬／30日の午前6時／自宅前　【天気】必ず晴れる
【条件】冬／30日までに村を救済できなかった（ほかのエンディングを見るためのすべての条件を満たしていない）
【効果】村を救えないままバッドエンディングへ

来て早々にさようなら

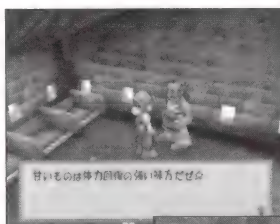
【日時／場所】ゲームスタート直後／自宅前　【天気】必ず晴れる
【条件】コロボックルズの「頼みを聞きますか？」の質問に、3回続けて「いいえ」を選択する
【効果】村の救済に力を貸すこともなく、主人公は村を去る（ゲーム終了）

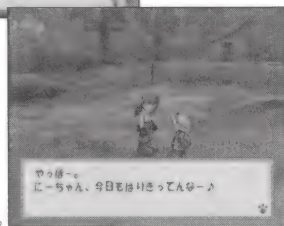
村のみんなの生活パターン

シュガー村のみんなの全行動パターンを徹底的に紹介！　誰がいつどこにいるかをチェックして、好感度をアップさせよう！

お目当てのあの人はどこにいる？

　村の人となかよくなるには、毎日のあいさつとプレゼントが大切。でも、村の人はそれぞれ毎日の行動パターンが違っているので、お目当ての人を探して、村中を駆け回るなんてこともあるはず。でも、なかよくなりたい人の行動パターンを知っていれば、時間をかけずに確実に会うことができるんだ。お目当ての人となかよくなるために、しっかり行動パターンをチェックしておこう！

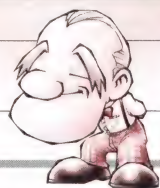
　ちなみに、女神様の場合は、ふだんは女神の泉から移動しないので、ここには載せていないよ。お願いごとができる時間は、P.42を参照してね。

←お目当てのあの人は、お店が休みのときには、どこにいるのかな？

➡特定の場所にいなくても、移動中のところをつかまえて話しかけよう。

登場人物の行動パターンの見方

❶名前
シュガー村の住人を名前の五十音順に紹介。くわしいプロフィールは紹介ページを参照。

❷場所
住んでいる場所、もしくはいつもいる場所。お店のくわしい情報は、場所名の横に表示されているページを参照。

❸1日の行動パターン
会える時間帯と会えない時間帯を色分けして紹介。イベントで行動が変わる場合は、行動パターン表の下で説明している。また、移動とは、場所と場所の間を移動している時間帯のこと。

❹アプローチポイント
会いに行くときのポイントやなかよくなるコツを紹介。

茶店&酒場のマスターのウォールには、お店が開いている時間に行けば必ず会える。昼過ぎにお店の前を通りかかったら寄ってみよう。お店が定休日の月曜日には、午前中と夜に湖の近くで散歩をしている姿が見られるんだ。しかし、月曜日が雨になると、お店は定休日だし、外で会うこともできないので、1日中姿を見ることができなくなるよ。

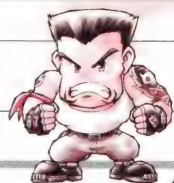
ウォールの好感度をアップさせたいときは、料理したものをプレゼントするのが一番！材料が手に入りやすく、簡単なゆでタマゴやめだま焼きを持って行こう。

職人の親方であるウッドは、朝は職人の家にいるけど、午前10時頃になると弟子たちに大工仕事を教えるために家の前に出てくるよ。だいたい職人の家周辺にいるので、会いに行こう。月曜日と定休日の火・木曜日以外の夜には、1日の仕事の疲れをとるために酒場にいる姿を見られるぞ。

ウッドは鉱石が大好き。プレゼントをするときは、出荷額が安い石灰石や銅をあげたほうがお得だよ。

ブラウニー牧場で会おう！

カザン

紹介ページ ➡P.48

ブラウニー牧場 ➡ P.35

曜日＼時間	午前6〜					〜午前0
通常	ブラウニー牧場・ショップ	ブラウニー牧場・ショップ	移動	牧草地	移動	
通常（雨）	ブラウニー牧場・ショップ	ブラウニー牧場・ショップ	移動	馬小屋	移動	
木曜	馬小屋	移動	牧草地	移動	酒場	
木曜（雨）	馬小屋	移動	移動	自室		

…会える　…会えない

いつもはブラウニー牧場のショップで店番をしているよ。夜や定休日の木曜日は、ブラウニー牧場の馬小屋や牧草地で大好きな馬の世話をしているんだ。また、木曜日は午後11時から1時間ほど酒場でお酒を飲んだ後、まっすぐ自宅へ帰っていく姿が見られるよ。

カザンは見かけによらず大の甘党なので、食品店で買える、はちみつのプレゼントがオススメ！　アルバイトで好感度を早めにアップさせて、馬をもらおう。

茶店＆酒場の裏から部屋を訪ねよう

ケティ

紹介ページ ➡P.52

茶店＆酒場 ➡ P.41

曜日＼時間	午前6〜					〜午前0
通常	茶屋＆酒場外	移動	茶店	茶店	自室	自室
通常（雨）	自室	自室	茶店	自室	自室	
月曜	別荘外	移動	自室			
月曜（雨）	自室	自宅				

…会える　…会えない

朝の散歩が日課で、ふだんは湖の近くの森を歩いているけれど、お店が定休日の月曜日には別荘まで遠出をしているんだ。そして、営業日の昼間はお店でお手伝いをした後、自分の部屋に戻っているよ。ケティの部屋は、お店の裏口から2階に上がったところ。午後10時までなら訪ねることができるよ。

ケティの好きな物はチーズ。食品店でも買えるけどお金がかかるので、早めに増築をして、台所でチーズを作っておこう。

村のあちこちに出現！

コロボックルズ

紹介ページ ➡P.46

コロボックルズの住んでいる家 ➡ P.28

曜日＼時間（午前6時〜午前0時）	スケジュール
通常	別荘外 → 花屋外 → 女神の泉 → コロボックルの家
火曜	職人の家外 → 茶店＆酒場外 → 女神の泉 → コロボックルの家
雨の日	コロボックルの家

…会える　…会えない

いつも3人一緒のコロボックルズは、村のあちこちに出現するよ。村の人と違って、場所と場所の間の移動がなく、木々の間から登場しては消えていくんだ。また、夜や雨の日には、主人公の牧場の中にある自分たちの家にいるので、訪ねてあげるととても喜ばれるぞ。コロボックルズは午後9時になると寝てしまうけれど、家に入ることだけはできるよ。

コロボックルズへのプレゼントにはキノコが一番。だけど、秋と冬の月にしか採れないんだ。それまでは木の実などをプレゼントするといいよ。

昼間のうちに会っておきたい

サラ

紹介ページ ➡P.50

職人の家 ➡ P.39

曜日＼時間（午前6時〜午前0時）	スケジュール
通常	職人の家 → 移動 → 職人の家外 → 移動 → 職人の家 → 自室
通常（雨）	職人の家 → 自室
火曜	ブラウニー牧場・牧草地 → 移動 → 職人の家 → 自室
木曜	花屋 → 移動 → 茶店＆酒場外 → 職人の家 → 自室
火・木曜（雨）	職人の家 → 移動 → 弟子たちの小屋 → 移動 → 職人の家 → 自室

…会える　…会えない

ふだんの日は職人の家で会える。定休日の火曜日や木曜日はブラウニー牧場に行ったり、花屋から湖の近くまで散歩してから職人の家に戻るといったように村中を移動しているよ。

サラの好きな物はクランベリーの実。夏のうちにたくさん採ってプレゼントしよう。

水曜日と土曜日は買い出しの日

ジーナ

紹介ページ ➡P.49

クローブ家の別荘 ➡ P.36

時間：午前6 ・ 9 ・ 午後0 ・ 3 ・ 6 ・ 9 ・ 午前0

曜日								
通常	別荘外	移動	リビング	ティアの部屋	台所	自室		
水・土曜	食品店外	移動	食品店	移動	別荘外	移動	台所	自室
雨の日	台所	リビング	台所	自室				

…会える　…会えない

祖母のマーサと一緒に働くジーナは、ほとんどいつも別荘にいるよ。水曜日と土曜日には食品店まで、食料の買い出しに行っているんだ。買い物が終わったら、食品店→花屋&道具屋エリア→ブラウニー牧場・ショップエリアを通って、別荘まで戻ってくるよ。別荘は午後10時に鍵がかかってしまうので、夜遅くにならないうちに会いに行こう。

ジーナへのプレゼントはお手軽なタマゴで決まり！　早めに鶏を飼ってタマゴを産ませて、毎日プレゼントすれば、春の月の間になかよくなれるぞ。

休日はメープル湖でフィッシング

シン

紹介ページ ➡P.51

職人の家 ➡ P.39

時間：午前6 ・ 9 ・ 午後0 ・ 3 ・ 6 ・ 9 ・ 午前0

曜日						
月・水・金曜	職人の家外	移動	茶店&酒場外	移動		
火・木曜	茶店&酒場外	移動	酒場	移動		
土・日曜	職人の家外	移動	酒場	移動		
雨の日	職人の家	移動	茶店	移動	弟子たちの小屋	自室

…会える　…会えない

ふだんは昼過ぎまで、『職人の家』で大工の修行にはげんでいるよ。定休日の火曜日と木曜日には茶店&酒場エリアにある湖で釣りを楽しんでいるので、話しかけてみよう。また、雨の日以外の午後9時以降は、茶店&酒場エリアから弟子たちの小屋へ戻るんだ。

好きな物は魚料理だけど、手に入りにくいので、釣り竿や台所がなくて料理を作れないときは、作物やタマゴなどをプレゼントして好感度をアップさせよう。

イベントで行動パターンが変化

ディア

紹介ページ ➡P.49

クローブ家の別荘 ➡ P.36

※黄金イモの種を主人公と見つけて、種をまくイベント後。

クローブ家のお嬢様のディアは、庭先に出るだけで、ほとんど別荘から外出しないよ。ディアの部屋は、別荘の入口左手の階段を上ってすぐのところ。リビングは入口正面にあるよ。でも、「宝の地図が見つかった黄金イモの種の物語 その2」の救済イベントで、黄金イモの種を花屋の花だんに植えた後は、そこまで水まきに来るんだ。別荘まで行くのが大変なときは、午前中に花屋の前に行こう。

好きな物はブルーベリーの実なので、春の月から好感度をアップできるよ。秋の月以降のプレゼントのためにたくさん採っておこう。

小さな体で村中を歩き回る

ティム

紹介ページ ➡P.48

ブラウニー牧場 ➡ P.35

※黄金イモの種を主人公と見つけて、種をまくイベント後。

朝はブラウニー牧場から出発し、食品店の外でアルバイトをしているよ。でも、「宝の地図が見つかった黄金イモの種の物語 その1」の救済イベントで、黄金イモの種を植えた後は、午前中は花屋前にいるんだ。ティムのプレゼントにはお手軽なタマゴが一番！

ロナルドの家に居候中

バジル

紹介ページ ➡P.50

食品店 ➡ P.31

曜日＼時間	午前6→					午前0
月・火・木曜	茶店&酒場外	移動	茶店	移動	職人の家外	移動
水・金・土曜	移動	茶店&酒場外	移動	酒場	移動	
月〜土曜(雨)	自室	食品店	移動	職人の家外	移動	自室
日曜	自室	食品店	移動	花屋外	移動	自室
日曜(雨)	自室	食品店	移動	花屋外	移動	自室

…会える　…会えない

バジルは、たいてい茶店&酒場外の湖のそばで珍しい植物を探しているよ。また、ふだんの日は明け方まで茶店&酒場→職人の家を歩いた後、食品店に戻るんだ。

バジルが大好きなハーブは1年中生えているので、プレゼントには困らないよ。

休日は朝から散歩

ハヤト

紹介ページ ➡P.51

職人の家 ➡ P.39

曜日＼時間	午前6→					午前0
通常	職人の家外	移動	弟子たちの小屋	自室		
通常(雨)	弟子たちの小屋	移動	職人の家	移動	弟子たちの小屋	自室
火曜	別荘外	移動	職人の家	移動	弟子たちの小屋	自室
木曜	花屋外	移動	職人の家外	移動	弟子たちの小屋	自室
火・木曜(雨)	弟子たちの小屋	移動	茶店&酒場外	移動	弟子たちの小屋	自室

…会える　…会えない

ふだんは職人の家の前で会えるけど、火曜日は別荘、木曜日は花屋の近くまで散歩に出かけている。また、弟子たちの小屋は午後11時まで入れるんだ。

ハヤトの好感度をアップさせたいなら、畑にトマトを多めに植えておこう。

マーサに会うなら別荘で決まり！

マーサ

紹介ページ ➡P.49

クローブ家の別荘 ➡ P.36

曜日＼時間	午前6 〜 午後12 〜 午前0					
通常	リビング	台所	別荘外	移動	台所	自室
雨の日	リビング	リビング	台所	自室		

…会える　…会えない

ディアの世話をしているマーサは、1日の大半を別荘の中で過ごしているよ。別荘に行けば必ず会えるけれど、別荘は午前8時から午後10時までしか入れないので、時間に気をつけてね。また、別荘でのアイテムの買い取りはマーサかジーナが台所にいないとできないんだ。午後2時から午後6時までは、台所に2人がいないので、アイテムを買い取ってもらうときには、この時間を避けようね。

マーサの好きな物は特製チーズだけれど、ミルクGがないと作れない貴重なアイテムなんだ。条件がそろわないうちは、毎日のあいさつと花や木の実をプレゼントして、少しずつ好感度をアップさせていこう。

日曜日のライラはどこにいる？

ライラ

紹介ページ ➡P.47

花屋 ➡ P.33

曜日＼時間	午前6 〜 午後12 〜 午前0					
通常	花屋外	移動	花屋	台所	自室	
通常（雨）	自室	花屋	自宅	自室		
日曜1（※）	茶店＆酒場外	移動	茶店	茶店	台所	
日曜2（※）	花屋外	移動	職人の家外	移動	台所	自室
日曜（雨）	自室	台所	自室			

※日曜日の行動パターンの1と2は、どちらかがランダムで起きる。　…会える　…会えない

花屋の仕事が終わると、隣にある自宅の台所に戻るよ。定休日の日曜日の行動パターンはランダムだけど、朝、湖にいるか花屋にいるかで1日の行動パターンがわかるぞ。

ライラの好感度アップには花が一番！　特にピンクキャットミント草がお気に入りだよ。

曜日ごとに行動パターンをつかもう

ルーン

紹介ページ ➡P.47

道具屋 ➡ P.33

曜日＼時間	午前6 〜 午前0
通常	自室 / 移動 / 花屋外 / 移動 / 道具屋 / 移動 / 実験室
通常（雨）	自室 / 移動 / 道具屋 / 移動 / 実験室
水曜	職人の家外 / 移動 / 茶店 / 移動
木曜	自室 / 道具屋 / 自室
土曜	食品店外 / 移動 / 茶店＆酒場外 / 移動
水・土曜（雨）	自室 / 移動 / 茶店 / 移動 / 自室

…会える　…会えない

ルーンはほとんど曜日ごとに行動パターンが変わるので、追いかけるのが大変。でも、水・土曜日は明け方に実験室へ戻ってくるよ。プレゼントには、めだま焼きがオススメ。

夕方までに食品店を訪れよう！

ロナルド

紹介ページ ➡P.47

食品店 ➡ P.31

曜日＼時間	午前6 〜 午前0
通常	自宅 / 食品店 / 台所
日曜	自宅 / 食品店外 / 移動 / 鶏小屋 / 移動 / 酒場
日曜（雨）	自宅 / 移動 / 鶏小屋 / 移動 / 酒場

…会える　…会えない

ロナルドは、ふだんの日だと食品店の営業時間である午前8時から午後6時までしか会えないよ。定休日の日曜日だけ、鶏小屋や酒場で会うことができるんだ。閉店まで酒場にいた後は、職人の家エリアを通って自宅である食品店に戻るよ。食品店は主人公の牧場からほかのエリアに行くときに必ず通るから、どこかへ行くついでに訪れるのがオススメ。

ロナルドの好感度をアップさせるには、料理を作ってプレゼントすること。なかでも簡単で材料も手に入りやすい、ゆでタマゴやめだま焼きがオススメだよ。

レシピリスト

ゲームに登場する料理は30種類以上！　ここでは、料理のレシピをすべて紹介するよ。増築して台所ができたら、料理にチャレンジしてみよう！

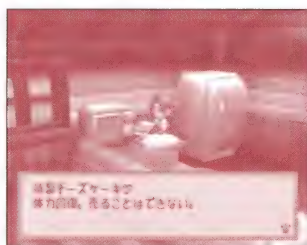
1つの料理に使える材料は3つ

料理をするためには台所が必要。まずは、お金を貯めて自宅の増築を職人に頼もう。

1つの料理に使える材料は3つまで。ここのレシピリスト以上に材料を加えたりすると、失敗料理になってしまうので注意してね。

さらに、たくさんの料理を作るときは、持ち物の順番に気をつけよう。材料を調理器具に入れるときに表示される持ち物ウインドウは、アイテム一覧の並びと同じ。何回も使う材料は、アイテム一欄の最初のほうに配置しておくと、すぐに取り出すことができて便利なんだ。

また、材料となる収穫物のほとんどは、冬の月になると採れなくなるので、秋の月までに収穫しておこうね。

材料を集めたら、冷蔵庫に保存しておくと便利。

特製チーズケーキは体力回復値がもっとも高い！

アイテム	体力回復	調理器具	材料
キノコクリームスープ	12	なべ	キノコ＋ミルク
具だくさんオムレツ	20	フライパン	タマゴ＋［キノコ・クルミ・ジャガイモ・トウモロコシ・トマト・ハーブ・パンの実・満月草の実・薬草］のいずれか1つ ※タマゴのほかに2つ以上材料を加えると失敗料理になる
クランベリージャム	20	なべ	クランベリーの実×3
ケーキ	32	オーブン	タマゴ＋パンの実＋ミルク

アイテム	体力回復	調理器具	材料
コーンクリームスープ	12	なべ	トウモロコシ+ミルク
魚の香草つつみ焼き	30	オーブン	大きい魚+ハーブ
魚料理	20	フライパン	[小さい魚·中くらいの魚·大きい魚]のいずれか1つ+[キノコ·クルミ·ジャガイモ·トウモロコシ·トマト·ハーブ·パンの実·満月草の実·薬草]のいずれか1つ ※魚類のほかに2つ以上材料を加えると失敗料理になる
サンドイッチ	20	フライパン	ふわふわパン+[チーズ・トマト・ゆでタマゴ]のいずれか1つ ※ふわふわパンのほかに2つ以上材料を加えると失敗料理になる
スペシャルクリームソースぞえ魚のバターソテー	36	フライパン	大きい魚+ハーブ+ミルク
チーズ	24	なべ	①ミルクS×3 ②ミルクM×2 ③ミルクL ※①②③のどれかのレシピで作る
チーズオムレツ	26	フライパン	タマゴ+チーズ
チーズケーキ	40	オーブン	チーズ+パンの実+ミルク
特製チーズ	32	なべ	ミルクG
特製チーズケーキ	50	オーブン	特製チーズ+パンの実+ミルク
トマトクリームスープ	12	なべ	トマト+ミルク
ハニーケーキ	36	オーブン	タマゴ+はちみつ+パンの実
ブイヤベース	18	なべ	トマト+[小さい魚・中くらいの魚・大きい魚]のいずれか1つ ※トマトのほかに2つ以上材料を加えると失敗料理になる
プリン	24	オーブン	タマゴ+ミルク

料理	体力回復	調理器具	材料
フルーツオムレツ	16	フライパン	タマゴ+[クランベリーの実・ブルーベリーの実・ベリーベリーの実]のいずれか1つ ※タマゴのほかに2つ以上材料を加えると失敗料理になる
フルーツケーキ	28	オーブン	パンの実+ミルク+[クランベリーの実・ブルーベリーの実・ベリーベリーの実]のいずれか1つ ※パンの実+ミルクのほかに2つ以上材料を加えると失敗料理になる
フルーツプリン	26	オーブン	タマゴ+ミルク+［クランベリーの実・ブルーベリーの実・ベリーベリーの実］のいずれか1つ ※タマゴ+ミルクのほかに2つ以上材料を加えると失敗料理になる
ブルーベリージャム	24	なべ	ブルーベリーの実×3
プレーンオムレツ	20	フライパン	タマゴ+ミルク
ベリーベリージャム	20	なべ	ベリーベリーの実×3
ポタージュスープ	12	なべ	ジャガイモ+ミルク
ホットケーキ	30	フライパン	タマゴ+パンの実+ミルク
ホットミルク	10	なべ	ミルクS
ミックスベリージャム	16	なべ	クランベリーの実+ブルーベリーの実+ベリーベリーの実 ※2種類以上のベリー類を使った場合は、すべてミックスベリージャムになる
めだま焼き	12	フライパン	タマゴ
ゆでタマゴ	12	なべ	タマゴ
ヨーグルト	16	なべ	①ミルクS×2　②ミルクM×1 ※①か②のどちらかのレシピで作る

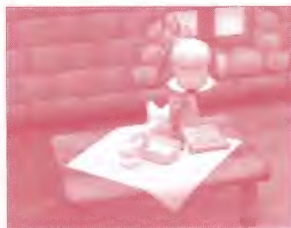
アイテムリスト

アイテムの入手方法や効果がわからないときは、このリストを見ればバッチリ！　料理レシピは、P.143からのレシピリストを参照してね。

アイテムは大きく分けて3種類

ゲームに登場するアイテムはなんと90種類以上！　このリストでは、それらのアイテムをアイテムウインドウと同じく、3種類に分けているよ。まず、ジャガイモなど手に持てる「持ち物」、カマなどの「装備」として使うもの、そして絹糸などイベントでしか使えない「キーアイテム」だ。さらに、3種類のアイテム以外で手に入れると同時に使ってしまうものは、「食事メニュー」と「そのほかのアイテム」に分けて紹介しているよ。

また、アイテムは1種類につき99個まで持つことができる。それ以上は、持ち物入れに入らないよ。たくさんアイテムを手に入れたら、お店に売るか冷蔵庫に入れておこう。

今、自分が何を持っているかは、アイテムウインドウでチェック。

食事メニューは、買ったとたんに、その場で食べてしまうんだ。

持ち物

【作物&畜産物】

自分の手で育てられる作物や畜産物を紹介するよ。育てた後には、食べたり料理をしたり、たくさんの楽しみがあるんだ。

アイテム	買い取り額	買い取り先	備考
ジャガイモ	60G	花屋／別荘／酒場／食品店	どの季節でも4日で収穫できる。収穫すると一度畑に戻る。食べると体力+8。
トマト	80G	花屋／別荘／酒場／食品店	6～10日で収穫。3日後に再収穫できる。食べると体力+8。
トウモロコシ	120G	花屋／別荘／酒場／食品店	7～12日で収穫。4日後に再収穫できる。食べると体力+8。
パンの実	100G	別荘／茶店／食品店	7～11日で収穫。4日後に再収穫できる。食べると体力+8。

アイテム	買い取り額	買い取り先	備考
タマゴ	50G	別荘／茶店	鶏が産む。食べると体力+8。食品店で50Gで買うこともできる。
金のタマゴ	——	——	愛情度のハートが5つの鶏が産むことがある。食べると体力+50、疲労度−20。
ミルクS	150G	道具屋／別荘／茶店	大牛から乳しぼり器で出せる。食品店で150Gで買え、飲むと体力+10。
ミルクM	200G	道具屋／別荘／茶店	愛情度のハートが3つの大牛から乳しぼり器で出せる。
ミルクL	300G	道具屋／別荘／茶店	愛情度のハートが4つ以上の大牛から乳しぼり器で出せる。
ミルクG	400G	道具屋／別荘／茶店	愛情度のハートが5つで機嫌がよく、放牧中の大牛から乳しぼり器で出せる。

【収穫物】

収穫物やメープル湖で釣れる魚、畑で発掘できる鉱石など、作物＆畜産物以外でお店に売りに出せるアイテムを集めたよ。

アイテム	買い取り額	買い取り先	備考
ムーンドロップ草	10G	花屋	春から夏にかけて咲く。別荘・茶店＆酒場・職人の家・女神の泉エリアで採れる。
ピンクキャットミント草	20G	花屋	夏から秋にかけて咲くピンク色の花。茶店＆酒場エリアで採れる。
ベリーベリーの実	10G	食品店／酒場	春から夏にかけて拾える黄色の実。別荘・職人の家・女神の泉エリアで実がなる。体力+6。
ブルーベリーの実	30G	食品店／酒場	春から夏にかけて実がなる。茶店＆酒場・聖なる大地エリアで採れる。食べると体力+6。
クランベリーの実	20G	食品店／酒場	夏から秋にかけて実がなる赤色の実。別荘・女神の泉エリアで採れる。体力+6。
クルミ	20G	酒場	夏から秋にかけて森に落ちている。ランダムに出現。体力+6。
キノコ	20G	酒場	秋から冬にかけて森に生える。別荘・職人の家・女神の泉エリアで採れる。体力+6。
ハーブ	10G	茶店／花屋／別荘	1年中、森に生えている緑色の草。生える場所はランダム。食べると疲労度−6。

アイテム	買い取り額	買い取り先	備考
薬草	30G	道具屋	1年中、森に生えている紫色の草。生える場所はランダム。食べると疲労度−8。
中くらいの魚	80G	別荘／酒場	メープル湖で釣れる。17cm以上33cm以下の大きさ。料理の材料にもなる。
大きい魚	120G	別荘／酒場	メープル湖で釣れる魚。33cm以上の大きさ。料理の材料にもなる。
石灰石	40G	花屋／職人の家	畑を掘っていると見つかる白っぽい鉱石。8分の1の確率で出現。
銅	40G	道具屋／職人の家	畑を掘っていると見つかる黄色い鉱石。8分の1の確率で出現。
鉄鉱石	60G	道具屋／職人の家	畑を掘っていると見つかる黒っぽい鉱石。8分の1の確率で出現。
ブルーロック	90G	職人の家	畑を掘っていると見つかる青い鉱石。16分の1の確率で出現。
ムーンライトストーン	100G	道具屋	畑を掘っていると見つかる白い鉱石。16分の1の確率で出現。
レアメタル	180G	道具屋／職人の家	畑を掘っていると見つかる緑色の鉱石。とても珍しく、32分の1の確率で出現。
ポンタタの根	80G	道具屋	畑を掘っていると見つかる。12分の1の確率で出現。食べると疲労度−20。

【そのほかの持ち物】

持ち物として持てるけど、お店では売れないアイテム。R1ボタンで手に持って、食べられるものは□ボタンで口に入れるよ。

アイテム	値段	入手先	備考
おにぎり	200G	食品店	食べると体力+12。料理で作ることはできず、食品店でのみ買える。
サンドイッチ	250G	食品店	食べると体力+20。食品店で買うことも、料理で作ることもできる。
ふわふわパン	150G	食品店	食べると体力+8。料理では、サンドイッチの材料として使う。
はちみつ	200G	食品店	食べると体力+20。料理の材料としても使える。

アイテム	値段	入手先	備考
チーズ	500G	食品店	料理で作れて、食品店・別荘・茶店＆酒場で売れる。食べると体力+30。
小さい魚	—	メープル湖	メープル湖で釣れる魚。17cm以下の大きさ。食べられないが、料理には使える。
満月草の実	—	茶店＆酒場裏	茶店＆酒場の裏手でしか採れない。食べると体力+20。
ばんのう薬	1000G	道具屋	疲れをとるための薬。即効性なのですぐに効く。疲労度−32。
飼い葉	30G	ブラウニー牧場	牛や馬のエサ。育った牧草を刈り取っても作れる。その場合は3マスで1個分。
草	—	森	森にランダムで生えている。村の人にプレゼントすると、好感度がダウンする。

装備品

【道具】

道具のほとんどは最初から持っているけど、なかには道具屋で買ったり、村の人からもらえるアイテムもあるんだ。

アイテム	値段	入手先	備考
カマ	—	最初から持っている	牧草を刈るための道具。主人公の前方1マス分を刈り取ることができる。
スーパーカマ	4500G	道具屋	主人公の前方横3マス分を刈り取ることができる。買うと、前のカマは下取りされる。
クワ	—	最初から持っている	畑を耕す道具。主人公の前方1マス分を耕せる。鉱石などを発掘することもある。
じょうろ	—	最初から持っている	作物に水をまくための道具。主人公の前方1マス分に水をまける。
釣り竿	—	イベントで入手	シンとなかよくなっているともらえる。中くらいの魚まで釣れる。
スーパー釣り竿	4500G	道具屋	釣り竿より強度が増していて、大きい魚も釣り上げられる。
スーパーデラックス釣り竿	—	イベントで入手	救済プラン3「幻の魚を釣り上げた物語」中のイベントで、ハヤトからもらう。

アイテム	値段	入手先	備考
ブラシ	300G	道具屋	馬や牛の世話に使う。ブラシをかけると牛と馬の愛情度がアップする。
乳しぼり器	1800G	道具屋	牛からミルクをしぼるための道具。乳をしぼると牛の愛情度がアップする。
鶏のエサ	10G	ブラウニー牧場	鶏の食料。代用品がないので、ブラウニー牧場で買うしかない。
牛の種	2000G	ブラウニー牧場	大きくなった牛に、子牛を産ませる。使用後10日で子牛が産まれる。
動物の薬	500G	ブラウニー牧場	病気になった動物の治療薬。即効性でどんな動物にも効く。2個以上は持てない。
たて笛	——	イベントで入手	ルーンとなかよくなっているともらえる。笛の音で犬を調教できる。

【作物の種】

4種類の作物の種はすべて花屋で売っているよ。畑にまくときは、装備して□ボタンを使おう。

アイテム	値段	備考
ジャガイモの種	20G	1年中売っている。黄色い袋に入っている。大雨の日にまくと、64分の1の確率で種が流されてしまうことがある。
トマトの種	30G	1年中売っている。赤い袋に入っている。大雨の日にまくと、32分の1の確率で種が流されてしまうことがある。
トウモロコシの種	30G	1年中売っている。緑の袋に入っている。大雨の日にまくと、32分の1の確率で種が流されてしまうことがある。
パンの実の種	40G	1年中売っている。白い袋に入っている。大雨の日にまくと、12分の1の確率で種が流されてしまうことがある。

キーアイテム

キーアイテムは、おもにエンディングを迎えるために必要となるアイテムだよ。キーアイテムのくわしい入手方法は、P.118からの救済プラン別イベントチャートを参考にしよう。

アイテム	条件	備考
ティムの持ってきた地図	**ティムとなかよくなると、牧場に持ってくる。**	全部で2枚。1枚目はカザンの宝、2枚目は「聖なる大地の門」の場所が書かれている。
おばあちゃんのレシピ	**ケティとサラにケーキコンテストの話を聞く。**	自宅のタンスから発見できる。主人公のおばあちゃんが作ったケーキのレシピ。
おまじないの本	**ケティにおばあちゃんのレシピを渡した後。**	ディア、またはジーナからもらう。月のしずくエッセンスの作り方が載っている。
お守り	**草競馬のお知らせを聞いたときにもらえる。**	サラの好感度が高いともらえる。気持ちを落ち着かせる香りがする。
絹糸	**女神様に女神の衣装について聞いた後。**	虹色の生地の材料となる。道具屋で3000Gで買える。
虹色の生地	**絹糸を女神様に渡した7日後以降。**	女神様がコロボックルズに手伝わせて作った布。女神様の衣装の材料となる。
ブルーミストの種	**青い花の話を聞いた後、バジルからもらえる。**	青い花をつけるブルーミストの種。特定の場所にしかまけない。

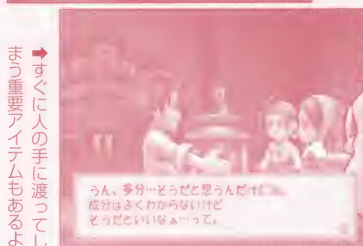
アイテム一口メモ

キーアイテムには加わらない重要アイテム

キーアイテムのほかにも、救済プランに関わってくる重要アイテムがいくつか登場するよ。しかし、これらの重要アイテムは、手に入れてもすぐに使ってしまうので、取っておくことはできないんだ。そのため、キーアイテムの表には加えていないよ。

●重要アイテムリスト

重要アイテム	登場する救済プラン
黄金イモの種	宝の地図から見つかった黄金イモの種の物語
黄金イモの実	宝の地図から見つかった黄金イモの種の物語
水の入ったビン	コンテストに出品するケーキの物語
月のしずくエッセンス	コンテストに出品するケーキの物語
幻の魚	幻の魚を釣り上げた物語
銀色の魚のウロコ	幻の魚を釣り上げた物語
女神様の衣装	女神様の衣装作りの物語

←黄金イモは収穫しても、みんなで食べてしまう。

➡すぐに人の手に渡ってしまう重要アイテムもあるよ。

食事メニュー

茶店＆酒場の食事メニューは、その場で食べてしまうので取っておけないよ。食べると体力が回復するので、長い時間道具を使って仕事をしたときは、食事に出かけてみよう！

アイテム	値段	入手先	備考
紅茶	150G	茶店	リラックスできるあたたかい紅茶。飲むと体力＋12。
ハーブティー	200G	茶店	ハーブを使った紅茶。疲れをとる効果もあって、飲むと体力＋10、疲労度－４。
ミルクティー	200G	茶店	フレッシュなミルクの入った紅茶。飲むと体力＋12。
ケーキ	300G	茶店	生クリームたっぷりのショートケーキ。食べると体力+32。
チーズケーキ	350G	茶店	チーズの風味がよくきいたチーズケーキ。食べると体力+36。
マフィン	250G	茶店	ベリーベリージャム付きのマフィン。食べると体力+20。
クッキー	250G	茶店	サクサクとした手作りクッキー。食べると体力+20。
ホットケーキ	300G	茶店	はちみつがついた、ふんわりホットケーキ。食べると体力+30。
木の実酒	200G	酒場	木の実から作った、口当たりのいいお酒。飲むと体力＋18。
薬草酒	350G	酒場	体の疲れもとれる、薬草のお酒。飲むと体力＋12、疲労度－8。
ムギ酒	250G	酒場	麦から作った、飲み心地のいいお酒。飲むと体力+20。
水	50G	酒場	ミネラルたっぷりのおいしい水。飲むと体力+6。
ミルク	150G	酒場	栄養満点のしぼりたてミルク。飲むと体力＋10。
魚料理	500G	酒場	メープル湖の魚を使った料理。食べると体力+20。

アイテム	値段	入手先	備考
キノコソテー	400G	酒場	バターでいためた、きのこ料理。食べると体力+20。
トマトサラダ	400G	酒場	採れたてトマトのサラダ。食べると体力+20。
チーズもりあわせ	500G	酒場	お酒によくあう、チーズのもりあわせ。食べると体力+32。
ポテトフライ	400G	酒場	ジャガイモを揚げたアツアツのポテトフライ。食べると体力+20。

そのほかのアイテム

「持ち物」「装備品」「キーアイテム」、そして「食事メニュー」にも分類されない、アイテムウインドウに加わらないものを集めたよ。

アイテム	備考
力の木の実	見つけるとその場で食べて、体力のMAX値がアップする。入手方法は5種類。くわしくは下記の記事を参照。
コイン	畑を掘っていると4分の1の確率で見つかる。手に入れるとすぐに、その場で所持金が10G増える。
ながぐつ	釣りをしていると、かかるゴミ。釣り上げるとその場で消えてしまう。雨期のときにかかりやすい。
あきカン	釣りをしていると、かかるゴミ。釣り上げるとその場で消えてしまう。温暖期のときにかかりやすい。

アイテム一口メモ

力の木の実はどこにある？

力の木の実を食べると、主人公の体力のMAX値がアップし、疲れにくい体になるので、たくさん食べておきたいよね。力の木の実の入手方法は、右の表のように全部で5種類。1回のプレイで、5個すべてを手に入れることができるよ。どの力の木の実を食べたかわからなくなっても、資産表を見れば、どうやって力の木の実を手に入れたかを確認できるんだ。

1	牧草地を刈ったとき	牧草を刈ったときに、32分の1の確率で出現する。
2	コロボックルズにもらう	フラットを飼い犬から助けると、お礼にもらえる。
3	女神様にもらう	女神様ととてもなかよくなると、泉で呼び出したときにもらえる。
4	メープル湖で釣る	雨期に5%の確率で釣れる。
5	畑の地面	畑を掘ると、32分の1の確率で手に入る。

アイテムインデックス

ゲーム中に登場するアイテムを五十音順に紹介。アイテムのくわしい情報が何ページに載っているのかバッチリわかるよ！

探しているアイテムはどこにある？

ゲーム中に登場するアイテムはなんと90種類以上！　手に入れたアイテムや気になるアイテムを探すときは、このアイテムインデックスを利用しよう。五十音順に並べてあるので、探すのにとても便利だよ。なお、料理はP.143のレシピリストを見てね。

ア

カ

サ

タ

ナ

ハ

マ

ヤ

ラ

『牧場3』開発スタッフインタビュー

「今までとは違う楽しみ方をしてください!!」

●ビクター インタラクティブ ソフトウエア
和田康宏／宮越節子／山楯知巳

どんどん増えていくという傾向に歯止めをかけたかった

——今回の『牧場物語3』は、3Dになったということも関係していると思いますが、これまでのものとは違いますね。特に期間が1年になりましたよね。

和田：これには、いろいろ賛否両論もあったんです。ずーっとダラダラとのんびりやりたいという人も、依然として多いんです。ただ、プロデューサーの立場から言うと、放っておくと際限なく増えていく方向性が嫌だったんです。例えばNINTENDO64版では牛が10頭飼えたのが、『ハーベストムーン』になると20頭になった。じゃあ、次は30頭になるの、っていうね。そういうことに非常に納得がいかなくて、それに対する反発みたいなものから、ちょっと思い切って、そういう部分は逆に薄くしてみたんです。

——最初に『ハーベストムーン』と違う新しい部分にしようと思ったのも、そこですか？

宮越：それはやっぱり大きかったと思います。何もしなくても日々過ごしていける、という楽しみもあるんですが、今回は限られた時間の中で、どう暮らしていくか、ということを狙ってみました。

和田：村も本当はもっと狭いつもりだったんです。実際移動するエリアの数も少ないですし。でも、3Dにしてみたら、めちゃめちゃ広く感じる……というか、遠いんですよ（笑）。

——そういう変化を加えつつも『牧場物語』シリーズの世界を構築していくうえで、絶対にはずしちゃいけない、守らなければいけない部分というのはどういうものですか？

山楯：まずほのぼの感は、絶対にはずせないですよね。

——それははずせませんね。

宮越：具体的には、まず人や動物と触れ合っている感覚ですね。シミュレーションみたいにカーソルで動かすのではなく、実際に触るとか、渡すとか、そういう部分はやっぱり残しておかないと、という気持ちはありました。

最初の目的はおじいちゃんの借金返済だった……!?

——さて、牛などの数は減りましたが、9種類のエンディングがあるシナリオは、今までで一番多いんじゃないですか？

山楯：けっこう多いですね。バリエーション的にもかなり違いますし。メッセージなどシナリオを構成する部分はかなりぶ厚くなっていると思います。

——で、ゲームの目的となる「村を救う」という考え方は、どこから出てきたんですか？

和田：やっぱり1年という期限からですよね。それで、まぁ、実はですね、最初は借金を返すというのもあったんですよ(笑)。

——え、おじいちゃんのですか？（笑）

和田：ええ、そういう話もあったんです。でも、それは絶対だめだよって（笑）。まあ、それはそうですよね、借金返すためだけに1年働き続けるんじゃ、話が暗くなってしまいますからね。当たり前の話ですけど（笑）。
宮越：それからいろいろ考えましたね。とにかく、1年という制限をつけるために。
和田：本当にいろいろとあり、二転三転したうえで、やっと……という感じで出たのがレジャーランドの建設だよね。
――じゃあ、その救う方法を9通り考えるのも苦労したでしょうね？
宮越：ええ、しましたね。だからNINTENDO64版をプレイしたことのある人は、どっかで聞いたことがあると思うような話も、いくつかあります。青い羽の話もエピソード的に引っぱってきて、受け継がれているものもあるんですよ。あまりにもアイデアが出なくて、最後に「ああ、これはもうあの話のここをひねって作るしかない」とか思って(笑)。
和田：でも、あれはかえって前作とかをプレイしていた人にとっては、うれしいことだと思うよ。前作をやっていた人にはわかる隠しエピソードだと思ってくれれば、ね。本当は後付けなんですが（笑）。何か深いなって。
宮越：たしかそうですね。今初めて、スーパーファミコン版から続く青い羽の謎が明らかになる、という(笑)。
――ちなみに、ベストな解決法っていうのは、それぞれどのプランだと思っていますか？
和田：話のプロットはすべて宮越が作っているんですが、僕が好きなのは3つあります。笛と馬と釣りですね。方法として自分がやっている気がするんですよ。ただね、馬が納得いかないんです。
――それは最後に乗れないからですか？
和田：そうです。最後のレースは自分の手で勝たせたかったね（笑）。あれは、最後までくやしかった。いろいろと事情があってできなかったんです。
――宮越さんはどうですか？　ご自分で考えられた9つの救済プランのうち、これがベストだと思ったのは？
宮越：1つではないんですが、ケーキを作る話と、幻の魚を釣る話……実はこの2つの物語を同時並行してやっていくと、すごくいい感じになるんですよ(笑)。
和田：クロスして？
宮越：ええ。すごく現実的な方法で村を救おうとする、おしゃまな女の子ケティに対して、男のロマンで、もしかしたら幻の魚が釣れたら大丈夫なんじゃないか、みたいな感じでいくシンとの会話とのクロスが。うん、ちょっといい感じなんですよ。

Profile

●企画／シナリオ

宮越節子

独特のほのぼの感とふわふわとしたファジーさが持ち味。どことなく人を幸せにさせる『牧場』シリーズのテイストはすべて彼女が生み出したといっても過言ではない。趣味は絵を描くこと。

Profile

●チーフプロデューサー

和田康宏

田舎生まれの田舎育ち。都会にあこがれ上京するも逆に田舎のすばらしさを痛感し、このシリーズを始めるきっかけとなった。子供はぜひ田舎で育てたいと思っている。「単純こそ最強」と信じている。

和田：ケティは一応ね、シンとはラブラブでいい雰囲気なんだけど「もう、だから男はだめよね」という感じで、けなげにケーキを作る。それに対してシンは、「もう女はうるせーな、めんどくせーな」って言いながら、オレは幻の魚を釣るっていう。そんな感じ……。

――たしかにシンクロしていて面白いですね。

宮越：ええ。できてから見て、これは面白い感じになったな、と思いました。

――ちなみに、シナリオを考えられた宮越さんとして、最後まで苦労したというのは、どの話ですか？

宮越：うーん、そうですね。いろいろ時間的な制約で、作り上げるのに足りなかったな、というのは、シロちゃんの……テンの話ですね。もうちょっとふくらませたかったのですが、時間的に短くなってしまって……。

――山楯さんはどうですか？

山楯：私も和田さんと同じで、笛の話のように自分でプレイする物語のほうが、やってて楽しいですし、自分でどうにかした、という感じが出ますよね。

和田：それは大きいよね、本当に。

幻と終わった、あの名作の感動的シーンの再現

――ところで、今回プレイステーション２対応ということで、プログラム的な苦労というのは、どこらへんでしたか？

山楯：やっぱり３Ｄへの対応、特にカメラですね。変なところに置いちゃうと、操作しづらいですし。

和田：ただ、はじめて３Ｄに挑戦したわりにはよくまとまったと思います。たしかにできなかったことも多いんですけどね。

宮越：驚いたのは、手をつなぐという動きが、３Ｄだとものすごく難しいんだそうです。

和田：今回、少し宮越の立場を代弁していうなら、彼女が当初思っていたことの10分の1も実現していないんですよ。あと、メッセージなんかも膨大(ぼうだい)な量を用意してあるんですが、見た目だと、あんまりむくわれていないんですよ。ちょっとしか遊ばないと本当に単調に見えちゃって。

宮越：なかなかこれが……。場所や時間で、ものすごく変えているんですが、逆にそれがアダになってるんです。

和田：つまりプレイする人の行動パターンって、意外と決まっていて、同じ時間に同じ場所でしか会わないから、同じことを話しているようにしか思われないんですよ。せっかく個性的なキャラクターを登場させているんだから、見てほしいよね。

――そのキャラクターですが、考えられたのは、やはり宮越さんですか？

宮越：ええ、そうです。

――すぐに思いつかれましたか？

宮越：ええと、そうですね。とにかく、全部一新して、今までにいなかったキャラを考えたんですが、なかにはちょっと無理があるキャラもいましたね。例えば、最初は別荘のお嬢様のディアは、脚が悪い設定にしようという話だったんですよ。

和田：僕がそれ、ものすごい好きで、(「アルプスの少女」の）クララのイメージだったんです(笑)。で、イベントもジーナが手伝って、「立って、お嬢さん！」から始まって、最後に「立った、お嬢さんが立ったー！」という

Profile

●メインプログラム

山楯知巳

超ロジカル。超極端。頭の中のすべてが0と1で構成される、生まれながらのスーパープログラマー。と思えばロボットに人の愛情が芽生えたような底なしの優しさをあわせ持つ。なかなか奥の深い人間。

スタッフの勝手な思い込みから、不人気ナンバーワンのキャラになってしまった、かわいそうな花屋のライラ。

……、そういうのを絶対やろうよって、いってたんですが……。

宮越：車椅子が無理だったんですよ（笑）。

和田：そしたら、途端にイヤな娘に（笑）。

――二転三転したようなキャラは？

和田：ティムかな？　彼も最初は主人公の恋のライバル。それも一番手になる予定だったんですよ。ところが、上がってきた絵を見ると子供になっていたので、じゃあ子供でいこうということになりました。

前作のイメージを引きずったため、ライラは不人気に

――スタッフ内のキャラクターの人気はどうですか？

宮越：ライラが不人気ですよね。

和田：嫌われてるね。みんなカンにさわるって言ってます。ただ、これは期待の裏返しなんですよ。実は前作にリリアという養鶏場のお母さんがいたんですが、そのキャラが一番人気で、落としたい人妻ナンバーワンだったんです（笑）。それで、絵柄でいうと、彼女がその生まれ変わりになるという期待があったのに、しゃべり始めたら違うと（笑）。それで余計に、みんなイヤになったみたいです。

宮越：彼女の動きのモーションをつけた人間が、ライラの腰をくねくねさせる動きを見てると、腹が立ってくると言っていたくらいですからね（笑）。

――それもまたかわいそうな話ですね（笑）。じゃあ、一番人気は？

和田：女性キャラは分かれるよね。男性キャラはどうだろ？　僕はハヤトかな？

山楯：シンが面白くていいですよ。

宮越：その２人はたぶん一番人気ですね。

――あと人間以外ではどうですか？　女神様とかコロボックルズとかの。

宮越：女神様は人気ですね、そういえば。

――最初のほうのセリフには笑いましたよ。「ちなみに私は野菜が好き」なんて、暗に要求してるのかなって。女神なのに（笑）。

宮越：あれは狙ってました（笑）。

山楯：ずうずうしいんだよね。

宮越：そう、女神様のクセに、庶民的で……。

和田：僕はコロボックルズがわりと好きですね。あのテーマ曲がかかると、またこいつら面倒なこと持ってきたな、と（笑）。コロボックルズのモーションは関節が少ないんで、ちゃんとした動きではないんですが、３人が交互にピョンピョン飛んだりするシーンでは、すごいカワイらしさが出てて、好きですね。

宮越：けっこう女神様とのかけ合いなんかも面白いですよね。

――それでは、最後に、ファンの方々へのメッセージをお願いします。

和田：これまでとはまったく違う『牧場物語』ができました。今度の牧場もぜひ楽しんでください。そして、全部の物語を見てください。9種類全部見れば、きっといいことがあります。ちょっと……ですが。

宮越：本当に今までと違った楽しみ方をしてほしいですね。

和田：あとはセリフをいろいろ見て、と（笑）。

宮越：あ、それはたしかに（笑）。

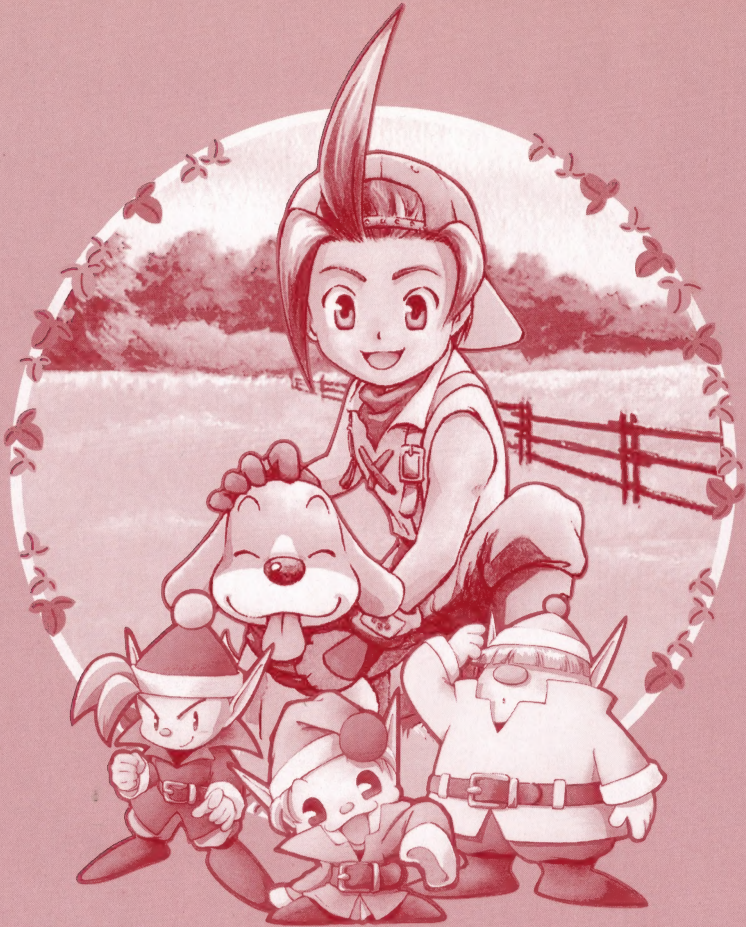
山楯：仕事ばかりではなく、たまにはほのぼのと遊んでみていただきたいですね。

――そういうことを、ゲーム中でも誰かが言ってましたよね（笑）。忙しい中、ありがとうございました。きっと次回作も出ることと思いますので、期待しています。

発行日……2001年8月1日　初版発行

企画・編集	超音速&コーエー出版部
構成	永田浩章（超音速）
本文執筆	永田浩章・磯貝綾子・滝島真紀子（超音速）
編集協力	後畑法志
キャラクター&ストーリーイラスト	まつやまいぐさ
カバーデザイン	CUE FACTORY
本文デザイン	戸部明美（at） 守屋裕美・森部佐和子・西山恵美子（SUPERSONIC D.D.）
日記イラスト	前田達彦
マップ	今貴弘（SUPERSONIC D.D.）
制作協力	株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
SPECIAL THANKS	和田康宏・宮越節子・山楯知巳・まさ齋藤・宮城美紀 （株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア）

発行者	襟川陽一
発行所	株式会社　光栄 〒223-8503　横浜市港北区箕輪町1-18-12 電話　045-561-6861
DTP	SUPERSONIC D.D.
印刷・製本	東京書籍印刷株式会社

ISBN4-87719-902-0

株式会社コーエー®

BOKUJOU MONOGATARI 3

ISBN4-87719-902-0

C0076 ¥1400E

定価：本体1,400円＋税

株式会社コーエー

●本書は株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエアの許諾商品です。

BOKUJOU MONOGATARI 3

♥牧場での生活スタイルを絵日記ふうに徹底紹介!
♥村で迷子にならないための超親切3Dマップを掲載!
♥登場キャラのプロフィールや行動パターンもバッチリ!
♥全イベント&エンディングの発生条件を完全公開!

これさえ読めば
キミも牧場マスターになれる!!